librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

ISBN 88-7068-410-5
Titolo originale: «Défis et Sortilèges/4 - Kandjar l'Enchanteur»
Prima edizione 1988: Éditions Gallimard, Parigi

via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

KANDJAR IL MAGO

GILDAS SAGOT

illustrato da Philippe Mignon
tradotto da Eleonora Baron

Edizioni E. Elle

Indice

Avvertenza

Amico lettore, questa nuova serie di *librogame*, un po' particolare, ti trasporterà in un mondo fantastico, oggi scomparso: il mondo di Dorgan. Si tratta di un universo popolato da strane creature, spesso poco raccomandabili, nel quale la magia gioca un ruolo molto importante.
La serie è composta da quattro libri, i quali sono allo stesso tempo indipendenti e collegati l'uno all'altro: ciò significa che hai la possibilità di comperare un solo libro, o due, o tre, o quattro, e di leggerli indipendentemente come se fossero quattro normali *librogame*; infatti ogni libro contiene una storia diversa.
Oppure puoi decidere di giocare con qualche amico, in due, in tre, o in quattro: in questo caso dovrete avere a disposizione rispettivamente due, tre o quattro libri diversi della serie "Partita a quattro".
Se adesso stai leggendo questo libro, significa che hai deciso di diventare Kandjar, il potente mago.
Leggi attentamente le regole del gioco e la storia di Kandjar, e poi lanciati in questa nuova avventura.
Che gli arcani della magia ti proteggano!

MONTI DELLO SCUDO
CAMMINO DEI CONQUISTATORI
MONTI DELLO SCUDO
ANDAINES
LAGO
ORDRETH
VIA DEI COSTRUTTORI
SELEITE
PALUDI
KANDAROTH
FORESTA DI ANDAINES
SELARTZ
F. KOTH
PORTA D'ORIENTE
CALDERONE
ESTUARIO DEL TURIBAN KOTH
Faro dell'Isola dei Morti
FENGA
GRANDE PIANURA
PASSO DELLE ROCCE
MONTI DELLO SCUDO
MONTI DELLE BESTIE
GOLFO DI SIRTH
VISCERE DEL ROVAR
MONTI DEL ROVAR
LE COLLINE DELLE BARBE FIORITE
N
O
E
S
LA CITTÀ FORTEZZA
DORGAN

Elenco dei luoghi

Luogo	N.
Accampamenti	**77** ☐
Alti Padiglioni	**170** ☐
Andaines	**208** ☐
Antro Malefico	**50** ☐
Assemblea	**147** ☐
Barbe Fiorite	**205** ☐
Biblioteca	**40** ☐
Calderone	**201** ☐
Cammino dei Conquistatori	**128** ☐
Città Alta	**86** ☐
Città Bassa	**138** ☐
Corte dei Miracoli	**51** ☐
Cuore d'Odio	**187** ☐
Fenga	**1** ☐
Grande Pianura	**149** ☐
Kandaroth	**63** ☐
Lago	**66** ☐
Mercanti	**80** ☐
Monti delle Bestie	**22** ☐
Ordreth	**4** ☐
Paludi	**62** ☐
Passo delle Rocce	**183** ☐
Pentacolo	**81** ☐
Porta d'Oriente	**100** ☐
Prigione dell'Oblio	**110** ☐
Selartz	**119** ☐
Seleite	**9** ☐
Spirito d'Ordreth	**109** ☐
Terra dei Dannati	**24** ☐
Via dei Costruttori	**88** ☐
Viscere del Rovar	**211** ☐
Vulcani	**115** ☐

Scheda del Personaggio

Regole del gioco

Il Personaggio

L'**Iniziativa** (I) rappresenta la velocità di reazione, la capacità di prendere decisioni.
La **Combattività** (C) valuta l'abilità nel maneggiare le armi, come anche l'esperienza nel corpo a corpo.
La **Magia** (M) misura l'abilità nei sortilegi, nonché la conoscenza degli arcani della magia e il controllo sugli spiriti elementali.
L'**Aura** (A) misura il magnetismo che si esercita sulle altre creature intelligenti, la capacità di imporsi come capo.

A ogni caratteristica è associato un numero che può variare da 3 a 30, nel corso del gioco. Più questo numero è alto, più abile è il personaggio. Basta che dai un'occhiata alla **Scheda del Personaggio**, a pagina 11, e vedi subito che Kandjar è un grande specialista di magia (M:16), ma che fuori da questo settore si rivela piuttosto mediocre: modesto combattente (C:10), dotato di poco fascino (A:10), e decisamente scarso quanto a riflessi (I:7). Accanto a questi punteggi di partenza c'è uno spazio in cui puoi trascrivere le modificazioni. Comunque, a meno che

non venga specificato nel testo, il punteggio non può mai superare quello di partenza.

La **Vitalità** (V) misura la resistenza agli attacchi fisici o magici.
I punti di **Danno** (D) misurano la gravità delle ferite. Quando il punteggio di Danno supera il punteggio di Vitalità, il personaggio muore. Quando invece il punteggio di Danno è 0, come all'inizio dell'avventura, Kandjar è in piena forma, pronto ad affrontare qualsiasi pericolo!

Potere

Sulla tua Scheda ci sono anche quattro tabelline di sedici quadratini, ognuna sormontata da un simbolo. Ogni volta che nel corso dell'avventura troverai scritto *Scelta del Libro del Potere* dovrai scegliere uno tra questi quattro atteggiamenti (le spiegazioni sono più avanti), segnando un quadratino nella tabella corrispondente. Nella riga che si trova sotto le tabelline dovrai riportare il numero di quadratini già segnati. (Usa una matita: questi punteggi cambieranno nel corso del gioco.) La somma di questi punteggi rappresenta il *Potere*. Il tuo Potere di partenza è pertanto nullo. Il Potere misura l'esperienza maturata nel mondo di Dorgan, la capacità di integrarsi in questo universo, come anche la fama acquistata dal personaggio. Via via che aumenta, il Potere permette di utilizzare nuovi sortilegi.

Armi e Oggetti Magici

A sinistra è indicata l'*arma* utilizzata da Kandjar: la daga. L'abbreviazione *1D* significa che devi lanciare un dado per determinare i punti di Danno che infliggi all'avversario. Se trovi una nuova arma, devi prendere nota del suo

nome e del danno che infligge: in seguito potrai scegliere quale arma utilizzare.
Nel corso della tua avventura avrai modo di entrare in possesso di vari *oggetti*, anche *magici*. Se non si tratta di armi ne scriverai nome e potere nella apposita sezione. Se fai dono di un oggetto magico a un altro personaggio, non dimenticare di cancellarlo dalla lista.

Sortilegi

In basso a sinistra troverai la lista dei *sortilegi* di cui Kandjar dispone all'inizio dell'avventura. Questi sortilegi sono descritti in dettaglio più avanti, nel *Libro dei Sortilegi*.

Turni di Gioco

L'avventura di "Partita a quattro" si suddivide in **Turni di Gioco**, nel corso dei quali sarai impegnato in una delle tre azioni seguenti: riposo, spostamenti, esplorazioni.

Riposo

Il *riposo* permette di togliere 10 punti di Danno al tuo personaggio. Ricordati di modificare in tal senso la Scheda del Personaggio. Quando avrai portato a termine l'avventura, conta quante volte ti sei riposato. Avrai modo così di valutare la tua diversa prestazione da un'avventura a un'altra.

Spostamenti

Puoi effettuare uno *spostamento* tra due luoghi solo se sono *vicini* e *collegati da una via di comunicazione*. Ad

esempio - dai un'occhiata alla carta all'inizio del libro - nel corso di un Turno di Gioco puoi passare dalla Via dei Costruttori al Cammino dei Conquistatori, oppure a Fenga o a Seleite. Se ti trovi in un luogo che compare nell'*Elenco dei luoghi* (lo trovi sempre all'inizio del libro), ma non è segnato sulla carta, non puoi spostarti.

Esplorazione

Il luogo in cui si trova il tuo personaggio ti incuriosisce? *Esploralo*! Cerca nell'Elenco dei luoghi il paragrafo corrispondente. Se la casella è sbarrata vuol dire che hai già esplorato questo luogo, e non puoi farlo un'altra volta. Se la casella è bianca, vai al paragrafo corrispondente.
Quando incontri la dicitura *Fine dell'Esplorazione*, allora il tuo Turno di Gioco è finito: sbarra la casella corrispondente al luogo dove ti trovi. Qualche volta ti imbatterai nella scritta *Fine dell'Esplorazione per tutti*: nel gioco **in gruppo**, anche i personaggi che non hanno partecipato all'esplorazione dovranno barrare la casella nel proprio Elenco. Quando un'indicazione di paragrafo non è preceduta dalla scritta *Fine dell'Esplorazione*, torna alla mappa senza barrare la casella.

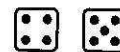
Scelta del Libro del Potere

La scritta *Scelta del Libro del Potere* indica che devi assumere un determinato *atteggiamento*, simboleggiato da uno di questi quattro segni:

Aggressivo

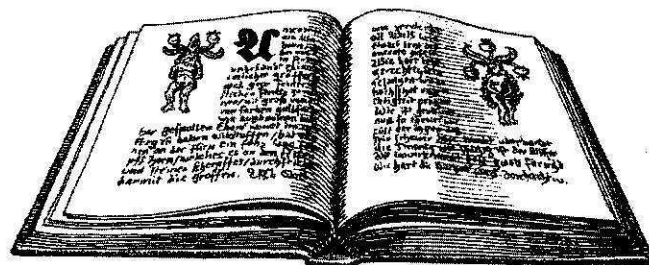
Amichevole

Scaltro

Prudente

Per sapere cosa fare vai in fondo al libro, dove si trova il *Libro del Potere*: devi andare al *numero del paragrafo che ti viene indicato*, ma la *scelta della sezione*, e quindi dell'atteggiamento che intendi adottare, spetta a te.

Esempio: alla fine di un paragrafo trovi scritto *Scelta 1 del Libro del Potere*. Se vuoi mostrarti aggressivo, vai all'**1** ; se preferisci assumere un atteggiamento prudente, vai all'**1** . Ogni volta che scegli un atteggiamento, sbarra un quadratino nella casella corrispondente sulla Scheda del Personaggio e modifica il tuo punteggio di Potere.

Fine dell'Avventura

Questa scritta generalmente indica che sei morto, o che sei prigioniero senza via d'uscita... Ma nulla ti impedisce di ricominciare l'avventura dall'inizio e di riprendere la tua missione partendo da **Fenga**. La scritta *Fine dell'Avventura per tutti* indica invece che il tuo personaggio ha portato a termine la missione, superando , in caso di gioco in gruppo, tutti gli altri giocatori.

Combattimenti

Combattimento semplice

Talvolta le cose si mettono male e bisogna ingaggiare battaglia. Se trovi l'indicazione *Combattimento Semplice*, lancia il numero di dadi indicato. Il totale ottenuto è il punteggio di Danno da aggiungere sulla tua Scheda . Se il punteggio di Danno è superiore a quello di Vitalità puoi richiudere il libro: il tuo personaggio è spacciato. Se il punteggio di Danno è inferiore, continui l'avventura.

Combattimento avanzato

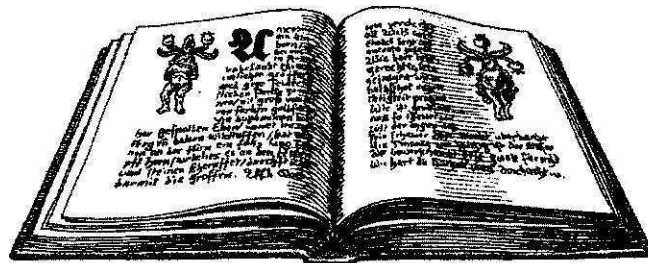
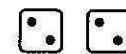
Il *Combattimento Avanzato* ti pone di fronte a qualche creatura particolarmente pericolosa... Sta a te uscirne a testa alta! Il tuo avversario è sempre descritto allo stesso modo, ad es.:

Super Dogdoye I:18 C:20 V:70 D:9D

L'ultima indicazione serve a stabilire quanti punti di Danno può infliggerti l'avversario. In questo caso devi lanciare nove volte il dado. Il totale potrebbe essere: 5, 4, 5, 1, 3, 4, 6, 6, 3, e cioè 37 punti di Danno! Inutile dire che il tuo personaggio dovrà evitare accuratamente di imbattersi in un super dogdoye!

Ci sono due tipi di combattimento avanzato.

Se usi un'arma, devi portare a termine un attacco per colpire il tuo avversario. Lancia tre dadi: se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Combattività del momento, l'attacco è riuscito. A questo punto il Danno che infliggi al tuo avversario dipende dall'arma usata.

Se usi un sortilegio, e vuoi conoscere con precisione il suo effetto, consulta il Libro dei Sortilegi. Per lanciare un sortilegio devi riuscire in un attacco di magia: lancia tre dadi e somma il risultato al **Livello** del sortilegio. Se il risultato non supera il tuo attuale punteggio di Magia, l'attacco è andato a segno. Nel momento in cui lanci un sortilegio, la tua Iniziativa è quella del sortilegio usato. Colui che possiede l'Iniziativa più alta attacca per primo secondo la modalità scelta (arma o sortilegio); poi toccherà all'avversario. Se i protagonisti sono ancora vivi, avrà inizio un nuovo Scontro. Se il tuo personaggio vince, il suo Turno di Gioco continua.

Magia

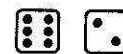
Il giorno della tua partenza Dergal di Termor, il più vecchio stregone della Città delle Nuvole, ti ha fatto dono del *Libro dei Sortilegi*, scritto tanto tempo fa, a quanto dice la leggenda, da uno dei fondatori della tua scuola di magia.
In questo libro ci sono sortilegi di cui non supponevi neppure l'esistenza.
Dergal di Termor ti ha messo in guardia: dovrai utilizzarli facendo estrema attenzione. Per poterne controllare pienamente l'effetto avrai bisogno di esperienza e Potere. Quelli che non si trovano già sulla tua Scheda del Personaggio hanno segnato a lato i punti di Potere necessari per il loro utilizzo.
Kandjar può colpire solo creature che si trovano nel suo stesso luogo.
Può sommare l'effetto di più sortilegi, se essi agiscono su una stessa caratteristica.
I sortilegi di Kandjar possono essere usati solo nel corso di un combattimento.
Kandjar non può usare due volte lo stesso sortilegio nel corso di un Turno di Gioco.

Regole per il gioco in gruppo

L'ordine di gioco

All'inizio i personaggi si trovano in luoghi diversi.
L'ordine di gioco è determinato dal punteggio di Iniziativa dei personaggi; il più forte comincia, seguito dagli altri in ordine decrescente. In caso di punteggio pari, colui che possiede il Potere più elevato gioca per primo. Se, ancora una volta, c'è una situazione di parità, si risolve il problema ai dadi. Ogni partecipante gioca i suoi Turni di Gioco, come nel gioco in solitario, finché uno dei giocatori non trova la frase *Fine dell'Avventura per tutti*.

Le alleanze

Il bello del gioco in gruppo è di poter unire le forze, contrattare, scambiarsi oggetti magici... o uccidersi a vicenda! Quando due o più personaggi decidono di unire i loro destini, formano un'*alleanza*. A tale scopo, è sufficiente incontrarsi in uno stesso luogo.
Tutte le alleanze hanno un capogioco, determinato in maniera automatica: basta fare la somma dei punteggi di Potere e di Aura di ciascun alleato. Il ruolo di capogioco toccherà a quello con il punteggio più alto. In caso di

parità, il capogioco sarà il personaggio con il più alto punteggio iniziale di Aura. Ad ogni modo, il giocatore può rifiutare il ruolo di capogioco; in tal caso, per quel Turno di Gioco il suo punteggio di Aura scende a 3.
Tutti i personaggi alleati, tranne il capogioco, richiudono il libro. Ogni volta che bisogna fare una scelta (comprese quelle del *Libro del Potere*), tocca al capogioco decidere, mentre le conseguenze ricadranno su tutto il gruppo. Nell'ordine di gioco, l'alleanza occupa il posto del suo capogioco. In caso di ritrovamento di oggetti magici, il capogioco se ne impadronisce e, se lo giudica opportuno, li distribuisce agli altri. Ogni volta che il capogioco opera una *Scelta del Libro del Potere*, tutti i giocatori dovranno modificare di conseguenza la loro Scheda del Personaggio.

Combattimento Semplice

Il punteggio di Danno viene diviso tra gli alleati, arrotondando all'unità superiore.

Combattimento Avanzato

Ogni personaggio può agire una volta in ogni Scontro. L'ordine di azione nello Scontro dipende dal punteggio di Iniziativa. Ad esempio, se Caithness, Kandjar e ser Pereim combattono insieme contro un avversario con Iniziativa 13, si avrà il seguente ordine di combattimento:

Ser Pereim (I:14)
Avversario (I:13)
Caithness (I:9)
Kandjar (I:7)

Si può notare, osservando i punteggi d'Iniziativa, che in questo caso né Caithness né Kandjar hanno lanciato sortilegi.

L'avversario cerca sempre di attaccare il personaggio con l'Iniziativa più bassa. Un personaggio può decidere, all'inizio di uno scontro, di proteggere uno dei suoi alleati frapponendosi tra lui e l'avversario, ma questo farà diminuire il suo punteggio di Iniziativa. Per esempio, l'Iniziativa di ser Pereim scende a 10, e inoltre deve subire l'attacco della creatura al posto di Caithness.
Se il capogioco muore durante un combattimento, si designa immediatamente un successore. A combattimento finito il nuovo capogioco andrà al paragrafo a cui si trovava il predecessore, ma utilizzando il proprio libro.

Combattimento tra personaggi

Un'alleanza (o un personaggio) può anche combattere contro un'altra alleanza (o un personaggio). In questo caso, si segue il procedimento del *Combattimento Avanzato*, con due differenze: i personaggi delle due parti scelgono liberamente il loro avversario, ma la regola di interposizione resta valida. D'altra parte, se un capogioco muore, l'alleanza perdente si sottomette al capogioco o al personaggio vincitore per il Turno di Gioco in corso. I vincitori possono spogliare i morti dei loro oggetti magici.

Riposo

Quando il capogioco si riposa, ognuno degli alleati sottrae 10 punti dal Danno. In più, durante i turni di riposo i personaggi possono scambiare liberamente gli oggetti magici in loro possesso.

Come rompere un'alleanza

È facile che un capogioco acquisti troppo potere all'interno di un gruppo. In questo caso, se un giocatore decide

di rompere l'alleanza, deve annunciarlo prima dell'inizio del Turno di Gioco. Indipendentemente dai suoi punteggi di Iniziativa e Potere, per quel Turno di Gioco il personaggio agirà prima dell'alleanza, e *dovrà spostarsi* verso un altro luogo.
Quando un personaggio giunge in un luogo occupato da altri giocatori e non vuole stringere un'alleanza, lancia una sfida. Gli altri personaggi hanno solo due alternative: accettare la sfida, ingaggiando immediatamente un combattimento, o andarsene. In questo caso, però, perdono il Turno di Gioco successivo.
Quando un personaggio arriva in un luogo occupato da un'alleanza che non lo accetta, deve scegliere se combattere o tornare al proprio punto di partenza. In questo caso considera concluso il proprio Turno di Gioco, come dopo uno spostamento. Se il personaggio è stato teletrasportato, ma solo in questo caso, può fuggire verso un luogo contiguo.
Quanto detto nei due casi precedenti vale sia per un personaggio che per un'alleanza: il principio resta lo stesso.

La lettura di "Partita a quattro"

Tutti i paragrafi i cui numeri sono scritti *tra due trattini* vanno letti in segreto, gli altri ad alta voce. In ogni caso i combattimenti si svolgono apertamente, e i giocatori devono comunicare anche tutti i cambiamenti apportati alla loro Scheda del Personaggio.

Il Libro dei Sortilegi

Sortilegi conosciuti all'inizio dell'avventura

Debolezza

Provoca nei tuoi avversari un grande senso di fatica.
Iniziativa: 18
Durata: la durata del combattimento
Livello: 2
Effetto: toglie 1D di Combattività

Armatura magica

Ti avvolgi in un turbine magico che svolge il ruolo di una vera e propria armatura, in grado di attutire i colpi.
Iniziativa: 30
Durata: un turno di combattimento
Livello: 5
Effetto: lancia un dado per ogni colpo che ricevi. Se il risultato è 3 o più, dividi a metà i punti di Danno subiti (arrotondando all'intero più basso).

Piaghe sanguinanti

Congiungi pollice e indice e chiami le forze della morte a lottare contro quelle della vita. Sul corpo dei tuoi avversari si aprono terribili piaghe.
Iniziativa: 10
Durata: permanente
Livello: 2
Effetto: aggiunge 2D di Danno.

Terrore

Proietti nella mente del tuo sventurato avversario delle immagini spaventose.
Iniziativa: 12

Durata: tre turni di combattimento
Livello: 5
Effetto: i punteggi di Magia, Iniziativa e Combattimento dell'avversario scendono temporaneamente a 6.

Antimagia
Sollevi davanti a te una barriera immateriale. Solo un leggero fremito nell'aria lascia sospettare della sua esistenza.
Iniziativa: 3
Durata: cinque turni di combattimento
Livello: 3
Effetto: raddoppia il Livello dei sortilegi lanciati contro di te (e contro i tuoi alleati).

Sortilegi che Kandjar può acquisire

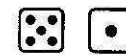
Infezione (6 punti di Potere o 3)
Invochi le forze mortali che provocano l'aggravarsi delle ferite.
Iniziativa: 5
Durata: permanente
Livello: 7
Effetto: moltiplica per tre il totale di Danno di tutti i tuoi avversari.

Evocazione (12 punti di Potere o 6)
Con un largo gesto circolare, apri la porta del regno dei Tormenti. Un'orrenda creatura pelosa appare e si precipita a grandi balzi sui tuoi avversari.
Iniziativa: 5
Durata: finché il demone resta in vita
Livello: 7
Effetto: il demone cerca di uccidere tutti gli esseri viventi, compreso te, cominciando dai tuoi avversari (I:20, C:14, V:15, D:5D).

Disperazione (8 punti di Potere)
Il tuo avversario perde ogni desiderio di combattere.
Iniziativa: 10
Durata: quella del combattimento
Livello: 5
Effetto: l'avversario perde 1D di Combattività e Magia, e 2D di Iniziativa.

Dito della morte (14 punti di Potere o 7)
Con l'indice teso, chiami la morte! Una corrente glaciale ti avvolge mentre cala un angosciante silenzio. La morte non se ne andrà senza una vittima.
Iniziativa: 8
Durata: un turno di combattimento
Livello: 10
Effetto: se ottieni almeno 3, la creatura da te indicata muore tra atroci sofferenze; se ottieni 1 o 2, la morte prenderà te...

Taumaturgia (8 punti di Potere o 4)
Questo sortilegio, molto usato dalle fate, è di difficile realizzazione per un mago. In caso di successo, un fluido passa attraverso le tue mani.
Iniziativa: 3
Durata: permanente
Livello: 7
Effetto: toglie 3D di Danno.

Potenza (5 punti di Potere)
Tenendo le braccia incrociate, reciti formule sconosciute ai comuni mortali. Una forza magica invade a poco a poco il tuo corpo.
Iniziativa: 15
Durata: un combattimento
Livello: 5
Effetto: guadagni 1D di Magia

Regole abbreviate

Regole
per il gioco in solitario

Durante ogni Turno di Gioco: riposare, spostarsi o esplorare.

Riposo: toglie 10 punti al punteggio di Danno.

Spostamento: tra luoghi contigui uniti da una via di comunicazione; è impossibile muoversi partendo da un luogo che non è segnato sulla carta.

Esplorazione: consultare l'Elenco dei luoghi e andare al paragrafo corrispondente al luogo. Non si può esplorare se la casella è già barrata.

Combattimento Semplice: lancia il numero di dadi indicato e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Danno.

Combattimento Avanzato: ad ogni Scontro, puoi lanciare un sortilegio o usare un'arma. Per vincere un attacco devi avere successo in un assalto di Magia o di Combattività. L'assalto di Combattività riesce se il punteggio di Combattività è superiore o uguale al lancio di tre dadi. L'assalto di Magia riesce se il punteggio di Magia supera o uguaglia il Livello del sortilegio più il totale del lancio di tre dadi.
Ha diritto di attaccare per primo chi ha l'Iniziativa più

alta. Se nel corso di un combattimento il tuo punteggio di Danno supera quello di Vitalità, il personaggio muore.

Ritrovo: se un paragrafo termina con l'invito a recarsi in un determinato luogo, torna alla mappa: il tuo Turno di Gioco è finito.

Fine dell'Esplorazione. Barra la casella dell'Elenco che corrisponde al luogo indicato. Il tuo Turno di Gioco è concluso.

Fine dell'Esplorazione per tutti. Tutti i giocatori devono barrare la casella corrispondente.

Fine dell'Avventura. Hai perso.

Fine dell'Avventura per tutti. Hai vinto!

Regole complementari
per il gioco in gruppo

Capogioco: massimo di Aura+Potere. Prende tutte le decisioni per l'alleanza.

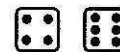
Combattimento Semplice: i punti di Danno vengono divisi tra gli alleati.

Combattimento Avanzato: ognuno può agire una volta per ogni Scontro. Regola dell'interposizione.

Sfida: ritirata (perdita del Turno di Gioco) o combattimento.

Combattimento tra personaggi: recupero degli oggetti magici.

Alleanza a riposo: scambio di oggetti magici.

Rottura dell'alleanza: prima del Turno di Gioco dell'alleanza.

Kandjar il Mago

Tu sei Kandjar, il mago.
Hai scelto di tua volontà di lasciare la Città delle Nuvole e di rinunciare, speriamo momentaneamente, al fortunato destino che ti promettevano la tua saggezza e la tua abilità, appena consacrate dalla nomina a iniziato del Nono Cerchio. Tutti, infatti, erano d'accordo nel vedere in te il futuro capo del Consiglio della città. Ma a dispetto dei consigli e dei suggerimenti, hai preferito lanciarti all'inseguimento di una chimera: ritrovare la culla del tuo popolo, la città meravigliosa e leggendaria in cui sono raccolte le anime dei maghi defunti.
L'immensa distesa del Grande Mare ti separa ora dalla tua gente e dalla tua città natale. Da tre giorni cavalchi sulla bella strada lastricata che conduce dal porto di Farod alla Città Fortezza del mondo di Dorgan. Ma devi cacciare via la nostalgia: davanti a te l'imponente Città Fortezza innalza i suoi possenti bastioni e le sue torri merlate, che sembrano sostenere il cielo oscurato da grosse nubi. Il siniscalco di Dorgan, avvisato della tua visita, sta aspettando il tuo arrivo da più di due giorni. Grazie alla benevolenza di questo importante dignitario ottieni una scorta, adeguata più al tuo rango che a una reale situazio-

ne di pericolo: quattro cavalieri. I soldati sono impazienti di sbarazzarsi della tua compagnia: come molti umani, nutrono un timore superstizioso per i sortilegi, e diffidano dei maghi; ma è anche vero che la fama del tuo popolo attira e intimidisce al tempo stesso.
Dopo tre giorni di gradevole soggiorno, lasci la Città Fortezza. Le indicazioni dettagliate che il siniscalco ti fornisce ti hanno permesso di stendere una carta abbastanza dettagliata del mondo di Dorgan. Secondo il signore della Città, è al nord, nelle regioni ignote che i pionieri cominciano appena adesso a conquistare, che hai maggiori probabilità di trovare qualche traccia delle civiltà scomparse. Il siniscalco ha anche graziosamente concesso l'autorizzazione ad aprire laggiù una scuola di magia: questo infatti è lo scopo ufficiale della tua missione nel mondo di Dorgan.
Prendi congedo dal tuo ospite, dopo averlo ringraziato calorosamente per l'amabile accoglienza e il prezioso aiuto. Rimonti a cavallo e, sempre sotto buona scorta, raggiungi il porto di Farod, dove un vascello ti sta aspettando; poi finalmente sbarchi a Fenga, ultimo porto prima delle terre più selvagge. La traversata è avvenuta senza incidenti degni di nota, e in piena forma metti piede sulla terra ferma. Con il sacco solidamente assicurato sulle spalle, la daga affilata riposta nel fodero e il bastone da mago tra le mani, ti dai una spolverata al vestito un po' sgualcito dai lunghi giorni di viaggio e inizi la tua avventura.
Vai a **Fenga**.

1 *Davanti a te si erge la Città Fortezza, con le sue mura e le sue torri*

1

Se hai già visto il Ponte-Sirth di Fenga, vai al **163**. Altrimenti, vai al **38**.

2

«Come osi?» esclama l'Uovo di Tenebra. Il guscio sembra scosso da un fremito. «Potrei distruggerti in un batter d'occhio, ma preferisco farti pagare il prezzo della tua impudenza!»
Tenti di lanciare un sortilegio, ma sei paralizzato, incapace di muovere un solo muscolo. La creatura malefica prosegue:
«Ti trasporterò magicamente nel dominio del mio venerato padrone e creatore, il Cuore d'Odio».
Per tutti i demoni! Il flusso di magia che ti attraversava svanisce, e per quanto ti sforzi di schioccare le dita, nulla succede. Sei caduto in una trappola! Il tuo polso rallenta, le tue idee si fanno confuse. A poco a poco, ti senti invadere da un irresistibile torpore. Vai ai **Vulcani**.

3

«Salve, straniero!»
Sollevando la testa, osservi il volto dello sconosciuto, un ometto grassottello e barbuto che ti tende un grande boccale di birra, aggiungendo:
«Sono il padre di Titaoua».
Il giorno spunta all'orizzonte quando prendi congedo dal tuo nuovo amico, per salire a riposare qualche ora in una delle camere dell'albergo. La conversazione è stata lunga, e numerosi gli argomenti che hai dovuto trovare per dissuadere Icnos dal mettersi al tuo servizio. L'uomo esita a lungo prima di rivelarti la sua povertà e la causa della sua disgrazia: un incendio che aveva distrutto la sua falegnameria.

«Cerca di capirmi, io non sono come gli altri mendicanti della Corte dei Miracoli. Un tempo vivevo nel quartiere dei Mercanti, e poche botteghe uguagliavano la mia. Ahimè, l'incendio ha distrutto tutto, e i risparmi messi da parte con tanta fatica sono serviti per pagare i fornitori. Dopo anni di duro lavoro, non mi restava che fare il boscaiolo nella foresta di Andaines».
Icnos soffre talmente di non poterti offrire un regalo degno dei tuoi meriti che si mette a piangere, anche grazie all'aiuto dell'alcool, quando rifiuti di prenderlo al tuo servizio.
«Come potrò avere ancora rispetto di me stesso, se rifiuti la mia offerta? Ho sistemato mia moglie e mio figlio presso dei parenti. Devo ricostruire ciò che le fiamme hanno distrutto».
Ripensando alla faccia che ha fatto Icnos quando gli hai messo una pietra preziosa sul palmo della mano, provi un sentimento strano. Dare un oggetto prezioso a uno sconosciuto di passaggio non fa parte delle abitudini di un abitante della Città delle Nuvole. Mentre ti addormenti ripensi a come, giorno dopo giorno, il mondo di Dorgan sta mutando la tua sensibilità di mago. *Fine dell'Esplorazione* del quartiere dei Mercanti. Vai a **Selartz**.

4

Se l'elementalista è con te, chiudi il libro e vai al **100** del libro di Caithness. Altrimenti, vai al **95**.

5

Inchiodato a terra dal terrore che questi mostri ti ispirano, reagisci lentamente. Gli spettri ormai ti circondano, ma finalmente riesci a respingere l'incanto malefico dei loro volti pallidi e deformati da una smorfia d'odio e dolore.

È ormai troppo tardi per tracciare un pentacolo di protezione. Non ti resta che lanciarti in un combattimento dall'esito incerto.

Combattimento Semplice : 5D

Se, grazie a te, gli spettri raggiungono finalmente i loro antenati, vai al **167**.

6

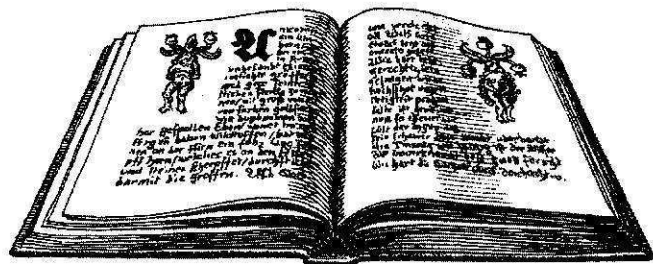
Malgrado la repulsione che ti ispira l'odore acre che emana dalla creatura, e il dolore che hai provato immergendovi il braccio, penetri nel corpo nebuloso. Poi, inarrestabile, avanzi in direzione del punto in cui converge il reticolo di filamenti rossi che appaiono alla superficie del cubo. Quando finalmente intravedi la forma scura e palpitante che vive al centro di questo inferno, l'acido corrosivo che trasuda dalle venuzze ha aumentato di 1D il tuo totale di Danno.

Combattimento Avanzato
Cuore d'Odio I:1 C:30 V:16 D:6D

Se distruggi questa creatura, vai al **48**.

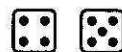
– 7 –

Come avevi previsto, al crepuscolo esci finalmente dall'ombra degli alberi per calpestare il terreno di una vasta radura. In lontananza, una palizzata di tre metri d'altezza circonda un piccolo villaggio di legno. Gli abitanti della Città Fortezza sembrano male informati! Parlando di Kandaroth evocavano l'immagine di un ammasso di capanne, e non della piccola città che si innalza davanti a te. In due anni, dal loro arrivo nella regione, i boscaioli hanno compiuto un lavoro di tutto rispetto, come testimo-

nia la larga fascia di terre coltivate che si estende attorno al villaggio per più di mezza lega. Vai al **108**.

– 8 –

Non si ridicolizza impunemente Kandjar il mago! Pazzo di collera, concentri la tua potenza sulla sagoma che si intravede al di là della porta. Poi, mentre lo sconosciuto varca la soglia, liberi tutti i poteri distruttivi concentrati nel tuo bastone. Per mille demoni! Sulla soglia, dove dovrebbe fumare un mucchietto di cenere, vedi invece un vecchio di alta statura che ti punta addosso due occhi magnetici e penetranti. Lotti contro l'angoscia che ti stringe il cuore, ma non puoi distogliere lo sguardo dagli occhi della creatura: due occhi gialli, che spezzano in un attimo ciò che restava della tua volontà. Nessun umano in carne e ossa avrebbe potuto resistere al sortilegio che hai appena lanciato. A questo solo pensiero, lanci una preghiera muta alle divinità della Città delle Nuvole. Vai al **174**.

9

Se hai già contemplato le rovine di Seleite, vai al **105**. Altrimenti, vai al **19**.

– 10 –

La strada delle carovane! Ecco una visione della realtà tipica degli uomini di questo mondo. Dove speravi di trovare una larga via pavimentata, devi accontentarti di un sentiero solcato dalle impronte dei carri... Se i dirigenti della Città Fortezza governano i loro sudditi con la stessa energia che pongono nella manutenzione delle strade, afferrare le redini del potere sarà un gioco da ragazzi, una semplice questione di tempo, denaro e diplomazia. Vai **al 160**.

11

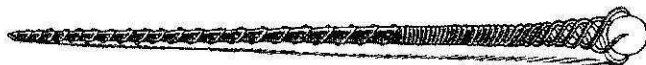
Sotto il tuo sguardo stupito avviene una incredibile metamorfosi. Il corpo della creatura era solo un involucro, che ora si strappa rivelando la forma e i tratti di una creatura da incubo: un corpo deforme, sormontato da una testa scarna; occhi enormi, simili a quelli sfaccettati degli insetti; un naso adunco, che domina un lungo mento in cima al quale si apre una bocca minuscola; capelli radi che sembrano imitazioni artificiali delle fiamme. Davanti a questo orribile scherzo della natura reagisci troppo lentamente; e quando finalmente domini la paura, gli occhi del mostro liberano un raggio di energia che ti colpisce in pieno. Il tuo totale di Danno aumenta di 1D.

Combattimento Avanzato
Gratz il Guardiano I:15 C:12 V:30 D:3D

Se riesci a sbarazzarti di questo temibile avversario, vai **al 175**.

– 12 –

Delle filamene! Naturalmente speravi di trovare qualcosa d'interessante in questa regione del mondo di Dorgan, ma

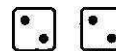
non ti aspettavi di certo di scoprirvi questi piccoli funghi color malva dalle proprietà note anche al più inesperto degli apprendisti stregoni. Facendo attenzione a non schiacciarli, per paura di respirare il loro profumo dagli effetti calmanti, lanci una lunga occhiata circolare al paesaggio. Vai al **92**.

– 13 –

Quanto tempo è passato da quando sei in questa fornace infernale? Non sapresti dirlo! Sai solo che è passata un'eternità prima di trovare la culla del bambino, e che poi la casa è crollata un attimo dopo averla abbandonata. Gli abitanti della Corte dei Miracoli, mendicanti, infermi, simulatori, avventurieri, ciarlatani, hanno accolto la tua azione con grida di entusiasmo. Poi tutti hanno ripreso il loro posto nella lunga catena di portatori d'acqua che si è formata attorno alle rovine fumanti e alle case più vicine, minacciate dal fuoco. Ti rimetti lentamente dalle emozioni, accorgendoti ad un tratto che il bambino non è più tra le tue braccia, ma tra quelle della madre. L'espressione felice della donna ti riempie di gioia. Per un breve attimo avevi temuto che il bambino, un piccolo di nome Titaoua, fosse morto prima di uscire da quell'inferno. Abbandonando la tua coperta bruciata, raccogli il sacco e lasci questo luogo. Aspettare dei ringraziamenti non è nel tuo carattere, e non hai nessuna voglia di dare una mano a quelli che tentano di domare l'incendio. Camminando lungo le viuzze deserte, in direzione del terreno brullo che separa la Corte dei Miracoli dal quartiere degli Accampamenti, provi un piacere purissimo. *Fine dell'Esplorazione* del quartiere della Corte dei Miracoli. Vai a **Selartz**.

14

Ti metti a correre a perdifiato, ma improvvisamente una forza sovrumana ti colpisce alla schiena. L'urto è così violento che perdi conoscenza, rotolando nel fango. Se possiedi 10 punti di Potere, vai al **Pentacolo**. Altrimenti, vai al **34**.

– 15 –

Svoltando nel primo corridoio a destra rispetto a quello in cui ti trovavi con Xern, ti fermi un istante: qui il disordine è al culmine. Oltre agli scaffali sovraccarichi di pile di libri alte fino al soffitto, anche il pavimento è tappezzato di libri. La prima occhiata ti conferma che ciò che ha detto il piccolo bibliotecario è vero. Le rilegature di cuoio di un gran numero di volumi, svuotate del loro contenuto, portano i segni di piccoli denti appuntiti. Improvvisamente un leggero raspare, proveniente dallo scaffale più basso di una libreria lì accanto, attira la tua attenzione. Estrai la daga dal fodero e ti avvicini a passi felpati. Ma subito una ventina di piccole creature si sparpaglia in tutti i sensi, squittendo e sgusciando tra le tue gambe, simili a piccoli pulcini di colore bruno. Non sai più cosa fare, poiché il numero delle bestiole non accenna a diminuire. Ad un tratto un forte dolore ti attanaglia il braccio: *Gli tsintao!* pensi, sentendo un'irresistibile senso di vertigine. Sono secoli che i maghi tentano invano di acchiappare un rappresentante di questa specie animale. Sfortunatamente gli tsintao sono insensibili ai colpi sferrati dalle armi, sono incredibilmente resistenti ai sortilegi e possiedono il potere di sbarazzarsi degli intrusi in

maniera sbrigativa. Un semplice morso e... il malcapitato viene proiettato lontano nello spazio, chissà dove. Esaminandoti il polso, scopri quattro piccoli fori che spiegano la tua presenza così lontano dalla biblioteca di Fenga. In lontananza, sotto un cielo carico di nubi, svettano i picchi innevati dei Monti del Rovar. *Fine dell'Esplorazione* della Città Bassa. Vai alle **Viscere del Rovar**.

16

Il mattino seguente, all'ora in cui i boscaioli lasciano il villaggio, fai un rapido giro delle botteghe di Kandaroth in cerca, se la fortuna ti assiste, di qualche oggetto raro, strano o affascinante. Ma tanto varrebbe cercare un ago in un pagliaio! Dopo un'ora abbondante di esplorazione, senza aver trovato nulla di interessante, decidi di lasciare Kandaroth. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Kandaroth**.

– 17 –

Nel momento in cui punti il bastone nella sua direzione, il mostro scopre delle zanne di lunghezza stupefacente e dice:
«Credi di sfuggire così facilmente al tuo destino, piccolo mago? In mia presenza, i tuoi giochetti non serviranno a niente!»
Vai al **74**.

– 18 –

Sgattaioli tra i tronchi dritti e lisci di Ordreth, evitando le mille e una trappola di questo terreno coperto di muschio, felci e funghi. Due ore sono passate, quando vedi il bordo di una radura inondata di sole. A prima vista il luogo sembra calmo e tranquillo. *Forse un po' troppo tranquillo!* pensi, constatando che nessun canto di uccelli risuona nei paraggi. Al centro della radura si erge un monolite da cui sgorga una minuscola cascata. Facendo attenzione a non calpestare l'aiuola di fiori rossi che circonda l'erba grassa della radura, scopri da un parte una stradina, e da un'altra qualcosa che, se non ti sbagli, è un piccolo sentiero coperto di rovi, radici e erbacce. La stradina inizia a una decina di metri dalla radura e si allontana verso nord- est, sotto la volta di rami nodosi. Il sentiero, se non è una pista tracciata dagli animali, prende la direzione nord-ovest. Se ti avventuri lungo la stradina, vai al **209**. Se preferisci il sentiero, *fine dell'Esplorazione* di Ordreth e vai allo **Spirito d'Ordreth**.

19

Dopo una giornata di marcia logorante nella foresta di Andaines non conti più le spine che, attraversandoti i vestiti, ti martoriano crudelmente la pelle. Da ore e ore devi usare la daga per aprirti il cammino attraverso un groviglio di radici contorte e cespugli di rovi. Oltre ai tronchi dritti e lisci che ti circondano, non vedi a più di tre passi; il sole stesso non riesce a penetrare nel groviglio della fitta vegetazione. Ogni tanto alzi velocemente gli occhi, o getti un'occhiata inquieta alle tue spalle. Un silenzio di morte regna ora sulla foresta e, sebbene ti sembri più ragionevole attribuire l'assenza di animali a una qualsiasi malattia, catastrofe naturale o carestia, hai la sgradevole sensazione di essere spiato. Vai al **27**.

– 20 –

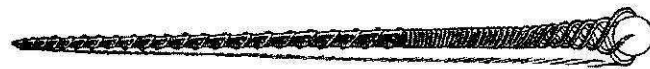
Via via che avanzi in questo mondo ostile la temperatura aumenta. Eviti di passare in prossimità dei crepacci più larghi; di quando in quando un rombo scuote le viscere della terra, seguito da un'eruzione che proietta ad altezze

prodigiose lunghi getti di un liquido scuro e bruciante. Due ore dopo, mentre raggiungi la sommità della cresta che si staglia all'orizzonte, provi un sentimento di angoscia mescolato a sollievo. Tra te e le bocche rosseggianti di una catena di vulcani che si erge in lontananza, c'è un'immensa pianura. Un largo crepaccio segue la linea tracciata dalla base dei vulcani e attraversa una distesa desertica, nera e arida. A una lega da te c'è probabilmente l'unica speranza di lasciare questo mondo sconosciuto: un ponte di pietra, largo una buona decina di metri ma sprovvisto di parapetto. La sua arcata elegante supera la spaccatura conducendo all'ingresso di un tunnel scavato nella parete del più alto vulcano della regione. Vai al **177**.

– 21 –

La tua scienza degli incantesimi, i poteri del tuo compagno magico, la tua forza di volontà... Tutti i tuoi tentativi sono vani! Per quanto ti sforzi, il cerchio di fiamme immateriali che si è formato attorno a te non indietreggia di un centimetro. Una volta di più, sei prigioniero di uno spirito elementale, guardiano di un segreto gelosamente protetto. Se possiedi 8 punti di Potere, vai al **190**. Altrimenti, vai al **54**.

22

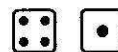
Dopo aver trascorso la notte sotto la gigantesca chioma di un grande pino, all'estremo limite della foresta che circonda i Monti del Rovar, apri gli occhi su un'alba fredda e scura. Sopra di te, un forte vento da nord trascina grosse nuvole nere. Dalla sera prima non vedi più le cime coronate di nevi eterne dei picchi più alti. Riprendi la scalata dopo un magro pasto. In questa foresta silenziosa solo un provetto cacciatore sarebbe in grado di catturare un po' di selvaggina. Aumentando l'andatura, parti alla ricerca di un sentiero. Minaccia di scatenarsi un temporale e vuoi trovare un riparo prima di notte. Vai al **41**.

– 23 –

Tra spruzzi altissimi la grande bocca aperta scompare sotto la superficie dell'acqua, a pochi metri dalla riva, per sbucare di nuovo un minuto dopo carica di alghe gocciolanti. L'acqua ribolle attorno al lungo corpo nero da cui sale un brontolio viscerale. Ad un tratto, in modo del tutto imprevisto, così come era apparsa la creatura sparisce tra i flutti. Vai al **155**.

24

Per quanto possa sembrare strano, sei contento di essere caduto prima in quella pozza: da allora sei ricoperto da un fango nerastro e appiccicoso che ti protegge dalle punture degli insetti. La visibilità è sempre ridotta a pochi metri, ma almeno adesso senti i rumori della palude. Vai al **189**.

25

Via via che procedi nella tua ascensione, incontri sempre più ostacoli. Il vento, la neve e i detriti che talvolta ostruiscono il sentiero rendono la tua avanzata difficile. Attorno a te gli elementi imperversano con una furia così violenta che, dopo meno di un'ora di marcia, non vedi a più di tre passi. Poco dopo, mentre i tuoi stivali affondano in una neve molle e scivolosa, senti distintamente i rombi

di tuono che precedono un temporale. È tempo di prendere una decisione di vitale importanza. Vuoi proseguire nonostante la tempesta imminente (vai al **67**) o torni indietro con la velocità che ti permette lo stato del sentiero (vai al **113**)?

– 26 –

Ti prepari a pronunciare le parole che trasformeranno l'energia concentrata nel tuo bastone in una palla di fuoco, ma improvvisamente ti senti rizzare i capelli in testa: dalle colline ora scendono centinaia di creature simili a quella che hai di fronte! L'orda si avvicina con un fracasso infernale, e pochi minuti dopo forma un largo cerchio attorno al quadrato di filamene. Maledicendo queste piante che ti impediscono di tracciare un cerchio di protezione, ti prepari a vendere cara la pelle. Raccomandi la tua anima alle divinità della Città delle Nuvole, sotto lo sguardo di mostri che sembrano prendersi gioco di te. Improvvisamente senti un'irresistibile sensazione di vertigine. Nell'aria fluttuano miriadi di scintille multicolori, in mezzo ad un forte odore di mughetto, e di colpo ti senti in ottima forma. Solo una parte della tua coscienza, risvegliata dalle tragiche circostanze in cui ti trovi, comprende tutto l'orrore della situazione: hai schiacciato le filamene! Vai al **120**.

– 27 –

La notte accende di stelle un cielo senza nubi. Emergi dalla foresta: davanti a te c'è una collina la cui sommità supera i più alti alberi di Andaines. Felice, ti lanci di corsa lungo la salita e raggiungi la sommità del piccolo rilievo. Là, in piedi, offri il volto ad un vento freddo scrutando i dintorni. Lo spettacolo che ti si offre ricompensa tutti i tuoi sforzi. Non lontano, in direzione nord, una luce vivida, brillante, emana da una sorgente situata in una vasta radura. Il fascio luminoso forma un alone di sconvolgente bellezza che si perde nell'oscurità come la riva di un'isola scompare nel blu del mare. Ne sai abbastanza, su questo mondo e i suoi abitanti, per capire che quello splendore è certamente un retaggio dei tempi antichi. Discendendo il versante opposto della collina con il bastone luminoso tra le mani, sei certo di aver trovato la città di Seleite. Vai al **140**.

28

Mandi piccole scariche di energia ogni volta che un ammasso di pietre o una porzione di parete ti sembrano sospetti. Questo ti permette di raggiungere il tuo obiettivo, ma sfortunatamente pochi minuti dopo devi rinunciare: anche utilizzando tutta la potenza del bastone, i tuoi poteri non sono in grado di aprire questa maledetta porta. Non puoi nulla contro gli incantesimi che proteggono il metallo. Con la morte nel cuore, decidi di tornare indietro. Una ventina d'ore più tardi, al termine di una lunga marcia nel corso della quale ti accordi solamente due pause, esci finalmente all'aria aperta.
Vai alle **Viscere del Rovar**.

29

Il fine giustifica i mezzi, pensi dichiarando:
«Ho rispedito quel maledetto demone nel regno delle tenebre. La strada è libera! Seguitemi!»
Precedendo l'alleanza che non si è accorta del tranello, penetri all'interno del cerchio magico. Immediatamente un ringhio diabolico ti gela il sangue. Sei il primo a vedere la cosa innominabile che si erge davanti allo scrittoio: una

creatura il cui corpo immenso sembra essere solo un ammasso di carne fremente. La visione del perpetuo movimento che l'attraversa ti affascina. Ma una voce d'oltretomba dichiara:
«Miserabili mortali! Per colpa dei vostri maledetti incantesimi sono morti troppi miei compagni. Mille anni di torture non basteranno per placare la mia collera!»
Le bocche del demone del lago ti sfiorano già la pelle. Hai le ginocchia che tremano e il cuore ti batte all'impazzata, ma il tuo desiderio di vivere è tale che passi immediatamente all'attacco.

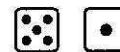
Combattimento Avanzato
Demone I:29 C:20 V:30 D:6D

Oltre al terrificante slancio combattivo, il demone dispone di un potere vampiresco: chiunque gli infligga un danno, incassa a sua volta 5 punti di Danno. Se l'alleanza che dirigi libera il lago dal giogo dell'infame creatura, vai all'**85**.

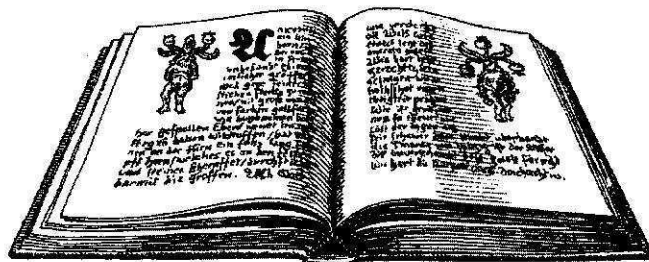
– 30 –

Trascorsi dieci minuti, entri sotto un'ampia tenda al centro della quale si erge un pilone enorme. Tappeti preziosi, cuscini ricamati d'oro e d'argento, mobili intarsiati, alcuni dei quali giungono addirittura dalla Città delle Nuvole... In questa sala ogni oggetto testimonia la ricchezza dell'uomo imponente, dalla fronte coperta da un largo turbante verde e giallo, che siede da solo in un angolo della stanza.
«Molti stranieri passano da Selartz, ma ben pochi attirano l'attenzione dei miei informatori. Non conosco i tuoi progetti, ma mi sembra strano che un mago, dopo aver incontrato il siniscalco del regno di Dorgan, osi avventurarsi così lontano dalla Città delle Nuvole».
Sgradevolmente colpito dall'atteggiamento del tuo ospite vorresti rispondere a tono, ma quello ti interrompe:
«Ma lasciamo le chiacchiere inutili e scopriamo le carte! Quello che i tuoi occhi hanno visto e le tue orecchie hanno sentito durante i colloqui con il siniscalco della Città Fortezza, mi interessa molto. In cambio sono disposto a rivelarti le mie conoscenze su questa regione, e soprattutto sono disposto a raccontarti delle storie antiche che sembrano interessarti tanto».
Due ore dopo, quando lasci il quartiere degli Alti Padiglioni, la tua opinione su Nintelhot è lusinghiera. Che aprano o no una scuola di magia a Dorgan, i maghi dovranno tenere in gran considerazione quest'uomo, la cui intelligenza e vivacità di spirito ti hanno fatto una grande impressione. Allontanandoti dal quartiere degli Alti Padiglioni consulti la carta, individuando i luoghi dove, secondo il padrone di Selartz, troverai una testimonianza concreta dei primi secoli del mondo di Dorgan: una città in rovina, nella zona nord-ovest della foresta di Andaines; una creatura vecchia, dicono, quanto Dorgan nella foresta di Ordreth; una costruzione ciclopica ricoperta di simboli strani, detta Porta d'Oriente; un eremita nella Grande Pianura, che dicono capace di prodezze maggiori di quelle dei maghi. *Fine dell'Esplorazione* degli Alti Padiglioni. Vai a **Selartz**.

31

La tua volontà si rinforza poco a poco, ma hai la sgradevole impressione che qualcosa ti stia spiando, al di là dell'impenetrabile anello di nebbia che ti avvolge come una seconda pelle; tuttavia metti questa sensazione in conto alla fatica e al nervosismo. Ma ad un tratto, a tre metri da te, ecco due occhi pallidi e acquosi ti fissano, poi si alzano e scompaiono. Hai appena il tempo di sguainare

la daga che due lunghe zampe munite di ventose alle estremità si dirigono verso di te. Reagendo d'istinto, agiti la lama e colpisci la creatura che emette un sibilo stridente. Le due zampe ferite si ritirano. Guardi la lama: è coperta da un liquido verde dall'odore insopportabile. Quando rialzi gli occhi, vedi il tuo avversario, un enorme ragno d'acqua, che si getta su di te.

Combattimento Avanzato
Acquaragno I:25 C:10 V:15 D:2D

Se sopravvivi agli attacchi della ripugnante creatura carnivora, vai al **142**.

32

Tutti i tuoi sforzi sono vani! Con un terribile rimbombo il fronte della valanga si stacca. Una massa di pietre, neve e melma ti trascina a valle come un fuscello. E in un istante perdi per sempre ogni speranza di portare a termine la tua ricerca. *Fine dell'Avventura*.

33

Appena dici di no, un turbine di sabbia si solleva attorno a te. Tenti di uscire dal cerchio, che si trasforma a poco a poco in un'alta colonna, ma la velocità del movimento è così rapida che vieni trascinato via come una piuma. Resti immobile, sperando che questo scatenarsi delle forze elementali si plachi, e in capo a qualche secondo, che ti sembra durare un'eternità, il movimento del turbine cessa. Tiri un sospiro di sollievo: la sabbia che formava la colonna si sparpaglia a terra in un raggio di cinque metri. Sei vicino a un lago dalle acque torbide, un luogo che la tua carta situa nella regione nord di Dorgan. Maledicendo la creatura che ti ha teletrasportato dal Calderone a questo luogo fangoso, riprendi la tua ricerca sotto un cielo carico di nubi. *Fine dell'Esplorazione* del Calderone. Vai al **Lago**.

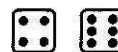
34

Riprendi conoscenza, disteso su uno dei numerosi tronchi che galleggiano sulla superficie del lago, a meno di dieci braccia dalla riva. Sei salvo, ma il dolore ti attanaglia. La cosa terrificante che ti ha attaccato alle spalle ti ha fatto perdere 5 punti di Magia. Recuperato il controllo della situazione, raggiungi la terraferma. Vai al **Lago**.

– 35 –

Alla luce del bastone magico, scopri una natura corrotta. I giganteschi tronchi degli alberi sembrano marcire dall'interno. Dai loro rami pendono innumerevoli liane che sfiorano il terreno coperto da un groviglio di rovi e radici sporgenti. In mezzo a questa flora contaminata da una malattia ignota, l'unico segno di vita è dato dal brulichio di milioni di insetti che si agitano freneticamente. Reprimendo il disgusto che questo luogo ti ispira, cedi alla curiosità: vuoi scoprire quale maledizione colpisce questa terra. Vai al **122**.

36

Ti congratuli con te stesso per aver liberato il mondo di Dorgan da quei malviventi, ma anche per aver impiegato

un sortilegio di breve durata: il pericoloso demone non resterà più di dieci minuti in questo mondo. Fai ritorno alla Via dei Costruttori e ti rimetti in marcia. Vai al **121**.

37

Poco tempo dopo, il tuo desiderio viene esaudito. La bruma si dirada sempre più, facendo apparire la riva di un lago dalle acque torbide.
Fine dell'Esplorazione delle Paludi, vai al **Lago**.

– 38 –

Due giorni di meticolosa esplorazione del centro di Fenga ti hanno insegnato molte cose sul conto di questo grande porto della regione di Dorgan. Il Ponte-Sirth, ponte mobile di legno, lungo un centinaio di metri, è un confine molto più rigido che non le due rive di un fiume dalle acque fangose. A nord si estende la Città Alta, con i suoi depositi, le sue viuzze e una moltitudine di povera gente. A sud, ricche dimore offrono riparo ai mercanti più ricchi e ai notabili che esercitano il potere per conto del re della Città Fortezza. Nonostante questa frattura, denunciata anche dall'esiguo numero di fengani che attraversa il ponte per passare da una parte all'altra della città, gli abitanti sono brave persone. A nord come a sud, hai incontrato solo facce sorridenti. In questo luogo dove la tua altezza, superiore di una testa a quella del più alto fengano, non ti permette certo di passare inosservato, nessuno ti ha mai lanciato un'occhiata men che rispettosa. La mattinata volge al termine mentre ti allontani dal centro della città. Vai al **163**.

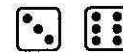
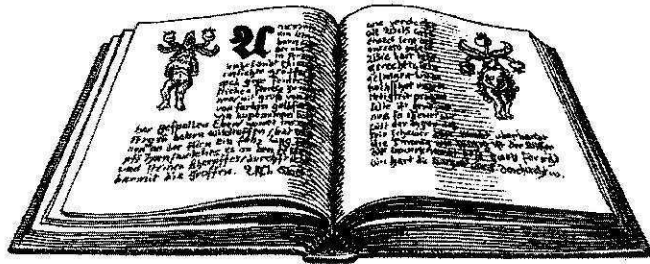
39

Anche se il siniscalco ti ha parlato di Selartz prima della tua partenza dalla Città Fortezza, non ti aspettavi certo lo spettacolo che si offre al tuo sguardo in questa tarda mattinata di sole.
«Vedrete» aveva detto con il tono leggermente sprezzante che adottava sempre parlando delle regioni lontane dell'est di Dorgan, «Selartz è una città insolita, la cui architettura non manca di fantasia».
Insolita! Scorrendo con lo sguardo gli Alti Padiglioni della città, ripensi all'arroganza di quell'uomo così pieno di sé. Questa città che emerge dalle erbe alte della pianura al confine con la foresta di Andaines esercita su di te un forte fascino. Vai al **52**.

40

Varcata la soglia della rotonda che funge da biblioteca, a un centinaio di metri dalla residenza del governatore di Fenga, posi lo sguardo su uno spettacolo dei più inattesi. Ogni centimetro del pavimento della sala d'ingresso è occupato da pile di libri alte più di tre metri, che sfiorano i vetri delle alte finestre. Un po' più in là, nei meandri dell'edificio, entri in uno stretto corridoio dove il disordine assume proporzioni inimmaginabili. Seguendo Alderico, sotto un soffitto ora così basso da obbligarti a camminare ricurvo, hai l'impressione di penetrare in un labirinto sotterraneo. Vai al **58**.

– 41 –

Quattro ore sono trascorse quando finalmente riesci a trovare la traccia di un passaggio lungo una comoda cengia, tra il fianco scosceso della montagna e un profondo abisso. Sfortunatamente, il pesante strato di nubi scende ora verso le cime della montagna e i primi fiocchi di

neve iniziano a volteggiare lungo i fianchi del Rovar. Se ti avventuri su quel ripido sentiero rischi di affrontare una pericolosa tempesta, con il pericolo di avanzare alla cieca e, forse, di precipitare nel vuoto! Se l'apparizione della neve non ti scoraggia e perseveri nella ricerca di un valico per superare la montagna al più presto, vai al **25**. Se preferisci mostrarti più prudente e metterti alla ricerca di un riparo nelle vicinanze del sentiero, vai al **113**.

– 42 –

Trattieni il respiro fino al momento in cui, a fianco della porta, inizia un concerto di voci rauche. Improvvisamente, mentre tenti disperatamente di dare un senso a quell'accozzaglia di suoni, una delle creature esce dal fascio luminoso e avanza verso di te. Nonostante le piccole dimensioni di quest'essere panciuto, la sua lunga barba, che porta arrotolata più volte attorno a una larga cintura tempestata di pietre preziose, ti obbliga al rispetto. Il suo elmo, la sua armatura, e la piccola spada che gli pende al fianco, sono dello stesso metallo della porta. Si ferma a due passi da te, come se cercasse di leggere nei tuoi pensieri. Ad un tratto, senza una ragione apparente, il volto dell'uomo si addolcisce in un sorriso soddisfatto. Poi, sollevando le mani, si toglie l'elmo e te lo offre. Afferri l'oggetto, assecondando il desiderio dell'ometto che, visibilmente soddisfatto, ti volge le spalle e riprende

la strada della porta. Pensi per un istante di interrogarlo, ma l'elmo attira la tua attenzione. Caldo al tatto, subisce un'incredibile metamorfosi. Vai al **153**.

– 43 –

Ti avvicini nuovamente alla Porta d'Oriente, sperando di scoprire in questo luogo qualcosa di più di una testimonianza del passato del tuo popolo: dopo tutto, forse non hai dedicato abbastanza tempo all'esame dei pilastri. Passando sotto l'Arco d'Invocazione, speri che una potenza soprannaturale si manifesti. Se possiedi 8 punti di Potere, vai al **182**. Altrimenti, vai al **202**.

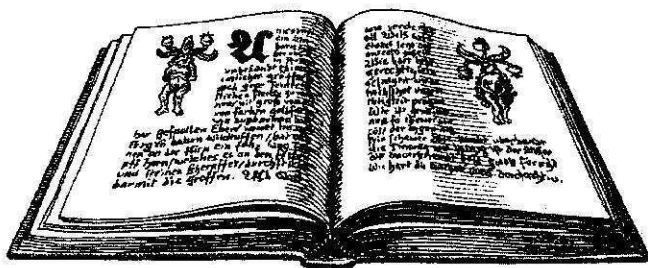
– 44 –

Un'enorme sfera si è avvicinata, più nera delle tenebre che avvolgevano Seleite. Hai provato la sensazione di entrare all'interno stesso della bolla, di fonderti in lei corpo e anima in simbiosi totale con questo organismo così diverso dal tuo. Questa Sfera d'Oscurità, come l'hai chiamata nel sogno, sonda il tuo spirito senza sosta e risponde ai tuoi desideri imprimendo nella tua memoria immagini incancellabili: immagini che non sai se parlano del passato, del presente, del futuro o addirittura di un avvenire possibile che non si realizzerà mai...

«In un mondo di polvere, ceneri calde e lava incandescente. Un uovo, più nero del carbone e più grande di una casa, cade dal cielo nella foresta di Andaines. Un guscio spezzato, una sfera nera che fluttua nell'aria, attirando a sé uomini e donne. Costruttori sotto il giogo dell'essere, all'opera nella foresta per costruire una città: Seleite. Una guerra spietata che oppone cavalieri, maghi, uomini vestiti di nero e altre specie. Alcuni volano, altri portano lunghe barbe. Seleite, un cumulo di macerie fumanti

ricoperto di cadaveri. Infine, mille anni, il tempo di un battito di ciglia, e un altro uovo cade dal cielo».
Vai al **165**.

45

Emergendo da un sonno pesante, sotto un cielo coperto di nubi, scopri uno spettacolo del tutto inatteso: sei a pochi metri da una strada lastricata di granito, non lontano dalle alte scogliere del golfo di Sirth! La Via dei Costruttori! Solo un sortilegio di formidabile potenza può averti trasportato così lontano dalle colline. Un sortilegio che, speri, è stato lanciato per difendere te, e non la terribile creatura. *Fine dell'Esplorazione* delle colline delle Barbe Fiorite. Vai alla **Via dei Costruttori**.

46

Mentre intorno al fuoco di campo i sei guerrieri che hanno già mangiato si lamentano per il mal di stomaco, rovesci il calderone sui piedi di quelli che ti stanno di fronte. Le urla di dolore dei disgraziati ti permettono di lanciarti all'attacco con un minimo di vantaggio.

Combattimento Semplice : 5D

Se fai a pezzi i tuoi avversari, vai al **180**.

47

Lanci un'ultima occhiata alle statue di pietra prima di lasciare il tunnel, nella tarda mattinata. Il vento ha girato da nord a ovest e ora trascina le nubi a est dei Monti del Rovar. Fa ancora freddo, ma il sole ti riscalda un po' mentre riprendi il cammino. *Fine dell'Esplorazione*.
Vai ai **Monti delle Bestie**.

48

Non credi ai tuoi occhi! Il cuore, il suo cubo protettore e l'alto muro di cinta che circondava la piazza sono scomparsi come se non fossero mai esistiti. Sulla cima della montagna, una nube di scorie si estende a perdita d'occhio. La terra trema, mentre dalla gola dei vulcani sprizzano alti getti di lava nera. Nel cielo sempre più scuro, il sole sembra dilatarsi. Chiudi gli occhi ripensando con nostalgia alla Città delle Nuvole, e ti aspetti ormai una morte sicura.
Coraggio, la tua ultima ora non è ancora giunta! Il paesaggio che scopri riaprendo gli occhi, dopo aver sentito sul volto una brezza fresca e leggera, non ti è ignoto. Sei in prossimità del cratere, ora inondato di luce, della foresta di Andaines. L'Uovo di Tenebra, come l'universo dei vulcani, non è a quanto pare sopravvissuto alla distruzione del suo padrone. Passata la sorpresa, scopri con gioia ai tuoi piedi uno splendido scudo, molto antico e probabilmente magico. Ora possiedi il Primo Scudo del Grande Impero: aggiungi 2 punti al tuo totale di Combattività finché questo oggetto resterà in tuo possesso. Se altri personaggi si trovavano nei vulcani, sono testimoni

della distruzione del Cuore d'Odio e si ritrovano in tua compagnia. *Fine dell'Esplorazione.* Vai ad **Andaines**.

49

Un'ora dopo, un fuoco lontano risponde ai tuoi appelli. Traduci i segnali, ottenendo un messaggio che ti colma di gioia:
«Posizione individuata. Avvertiamo autorità Fenga. Grazie».
Vai al **121**.

50

Qualunque sia la creatura che vive nei dintorni, uomo, mostro o demone, non avresti mai pensato che un essere vivente potesse odiare a tal punto la natura. Ai bordi del sentiero che segui da mezz'ora, ogni albero reca il marchio di un'anima depravata. Forme grottesche, spesso dei volti fissati in una smorfia disgustosa , o crani dalle orbite vuote, sono state grossolanamente scolpite nel legno denudato della corteccia. Opera di un folle? Messa in scena destinata a spaventare i visitatori? Non sai che significato dare a questo spettacolo che, per quanto spaventoso, esercita un fascino morboso. Vai al **131**.

51

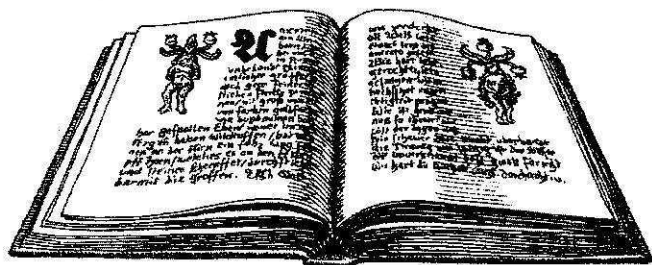
Tutto quello che vedi o senti dal tuo ingresso nella Corte dei Miracoli ti stringe il cuore. In questo luogo ogni cosa sembra colpita dal flagello di una terribile malattia. Le viuzze formano un intrico irregolare di passaggi stretti, sporchi e puzzolenti. A un centinaio di metri dai primi alberi della foresta di Andaines le case sono ridotte a un ammasso disordinato dei più disparati materiali. Via via che avanzi attraverso questa cloaca, le mani tremanti degli infermi dal volto devastato si tendono verso di te. Lontano, in una piccola pozzanghera di acqua salmastra, alcuni monelli sguazzano come maiali. Vai al **143**.

– 52 –

Avvicinandoti ai sobborghi, individui senza alcuna fatica i quattro quartieri della città, proprio come li ha descritti il siniscalco. Il quartiere degli Alti Padiglioni, dominio dei mercanti più ricchi e scaltri che hanno costruito la loro fortuna in queste terre; come Nintelhot, divenuto nell'arco di quindici anni il signore incontrastato della città e dei suoi commerci. Il quartiere dei Mercanti, eternamente percorso da una folla di passanti e viaggiatori che si possono permettere il lusso di uno dei numerosi e affollati alberghi della Via Larga. Il quartiere degli Accampamenti, cinta chiusa dove alloggian[illegible] i cavalieri dell'esercito regolare di Dorgan, i soldati de[illegible] mercati dell'est, venuti per la maggior parte da Fenga [illegible] dalla Città Fortezza. La Corte dei Miracoli, sovraffollat[illegible] frequentata da tutti gli avventurieri in cerca di gloria; [illegible]regno dei borsaioli, dei razziatori, dei mercanti rovinati, dei boscaioli disoccupati e dei mendicanti di professione... Questo quartiere ti è stato vivamente sconsigliato dal siniscalco. Vai al **129**.

– 53 –

Anche se lo spettacolo che si offre al tuo sguardo risveglia il ricordo di una dolorosa disavventura, non sei per questo meno deciso a svelare il mistero che avvolge i dintorni del lago. Con i sensi tesi allo spasimo scivoli tra i tronchi marci degli alberi al limite della foresta. Improvvisamente, mentre ti avvicini alla riva melmosa, senti una stretta allo stomaco. In un attimo crolli a terra, sotto l'effetto di un potente sortilegio, ma raccogli tutte le tue forze mentali per respingere la forza magnetica che tenta di sotto-

mettere la tua volontà. Se possiedi 10 punti di Potere, scivoli nell'incoscienza e vai al **Pentacolo**. Altrimenti, vai al **188**.

54

Ti prepari a superare l'ostacolo quando un muro di fiamme, sorto dal nulla, ti circonda a velocità prodigiosa. Tenti di annullare l'apparizione, usando i rituali magici di dominio sugli spiriti elementali, ma ogni sforzo è vano! L'energia che emana da questa cosa supera la tua immaginazione! Costretto ad ammettere la tua impotenza contro questo avversario soprannaturale, accetti la sconfitta. Lo spirito elementale ti costringe a marciare in direzione sud-est per più di un'ora, poi scompare con la stessa rapidità con cui si era manifestato. Sei a pochi passi dalla radura di Ordreth, nel luogo esatto in cui avevi scoperto la pista che conduce al vecchio ponte di legno.
Vai a **Ordreth**.

55

Ti dirigi verso il Ladro Impiccato, la più tranquilla delle numerose locande che hai incontrato durante la tua lunga passeggiata. Poco dopo, comodamente sistemato nella piccola stanza pagata a caro prezzo, esprimi un desiderio.

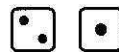
Saresti il più felice dei maghi se riuscissi ad aprire la scuola di magia in questa regione di Dorgan.
Fine dell'Esplorazione del quartiere dei Mercanti.
Vai a **Selartz**.

56

Per la malamorte! Il mondo di Dorgan è molto vasto e sei ben lontano dall'averlo esplorato tutto, ma un rapido esame della carta ti conferma il cupo presentimento che ti ha colpito al risveglio: il paesaggio roccioso e accidentato sul quale avanzi non appartiene a Dorgan! Ti trovi chissà dove, sotto un sole color sangue, in una regione deserta in cui regna un calore soffocante. Per fortuna, a meno che tu non l'abbia fatto volontariamente, l'Uovo non ti ha spogliato del tuo bene più caro: su questa terra accidentata, spaccata da crepacci insondabili, la presenza del tuo bastone magico ti procura un grande conforto. Maledici il responsabile della tua sfortuna, l'Uovo di Tenebra, al quale prometti un destino funesto, e ti dirigi in direzione di un'alta cresta che si staglia all'orizzonte.
Vai al **20**.

– 57 –

Ti è sufficiente rispondere a qualche domanda puramente formale per ottenere dai due guardiani l'autorizzazione a fermarti nel villaggio di Kandaroth per tutto il tempo che desideri. Attraversi la recinzione del villaggio senza essere neppure perquisito e ti dirigi subito verso l'albergo che ti hanno indicato: il Cinghiale Zoppo. Puah! Questo villaggio è un'autentica fogna! Camminando nelle viuzze

58 *Il bibliotecario sta sistemando dei volumi sull'ultimo scaffale*

strette e sporche di Kandaroth, capisci la ragion d'essere della palizzata che circonda la piccola città di legno: troppo bassa per respingere un nemico umano, protegge però dai lupi e, soprattutto, trattiene gli animali domestici, galline e maiali, all'interno del villaggio. Vai al **96**.

– 58 –

L'ammasso di libri, almanacchi, atlanti e registri nei corridoi della biblioteca ti affascina talmente che vai a sbattere contro Alderico quando la tua guida, senza avvisarti, si arresta nel bel mezzo del passaggio. Guardando sopra la sua spalla, scopri la ragione dell'arresto intempestivo: a qualche metro da te c'è un ometto grassottello in punta di piedi, il quale tenta invano di sistemare un'opera voluminosa sull'ultimo scaffale di una libreria.
«Un visitatore per mastro Xern» esclama Alderico con un tono a metà scherzoso.
«Sangue del diavolo! Non vedi che sono occupato?»
«Ordine del governatore!» aggiunge la tua guida, che sembra provare un piacere maligno a interrompere l'attività del suo interlocutore.
«Che il diavolo ti porti, Alderico! Aiutami piuttosto a sistemare questo libro sullo scaffale!»
Esiti un istante sulla condotta da seguire, ma l'atteggiamento di Alderico ti irrita. Quell'ometto non sembra meritare un simile martirio! Scosti la tua guida e ti avvicini offrendo il tuo aiuto. Xern lancia un'occhiata sorpresa nella tua direzione. Fai fatica a restare serio: non hai mai visto un personaggio più buffo! Un viso paffuto e allungato, rari ciuffi di capelli sulle tempie, occhi profondamente infossati nelle orbite, un naso lungo e ricurvo, lunghi denti storti... con un simile viso questo Fengano farebbe la fortuna di una banda di saltimbanchi!
«Lasciate che vi aiuti» dici a Xern, reprimendo un sorriso.

«Grazie mille» risponde il bibliotecario. Ti affida il libro e grida ad Alderico:
«Fuori dalla mia biblioteca, brutto muso!»
Vai al **210**.

– 59 –

Circa cento metri dopo aver superato le due statue, passi sotto un arco e sbuchi in una grande sala la cui volta è sostenuta da otto pilastri. Una tomba, coperta da una lastra di metallo sconosciuto, occupa il centro esatto della sala. Sullo zoccolo si legge, nella lingua di Dorgan:

Qui riposa Belnoin, Re dei nani
Nella sua ultima dimora sui monti del Rovar

Se vuoi aprire la tomba di Belnoin, vai al **102**. Se ti limiti ad aspettare la fine del temporale, vai al **47**.

– 60 –

Ad un tratto, un soldato dai capelli argentati entra nella stanza. La sua uniforme polverosa e i suoi stivali macchiati di fango non riescono a spegnere la fierezza del suo volto. Ti lancia un'occhiata penetrante, togliendo i guanti con un gesto preciso, con la calma di un uomo abituato all'esercizio del comando.
«Guelfo, luogotenente del terzo squadrone di Dorgan. A chi ho l'onore di parlare? E cosa posso fare per voi?»
Rispondi secco, usando lo stesso tono del soldato.
«Kandjar. Sono arrivato ieri, dopo un lungo viaggio che mi ha condotto qui dalla sala del consiglio della Città Fortezza. Vorrei visitare la regione. Potreste vendermi uno dei vostri cavalli?»
«È fuori questione» risponde l'ufficiale, un po' irritato. «Neppure il figlio del siniscalco potrebbe comprare i nostri destrieri. In quanto all'idea di esplorare le regioni selvagge, meglio rinunciarvi subito, non avete la minima idea dei pericoli che minacciano un viaggiatore in quelle contrade».
«Eppure» replichi con tono ironico, «mi avevano detto che l'esercito aveva completamente pacificato quelle terre...»
«Vi hanno raccontato delle frottole» riprende il soldato, visibilmente imbarazzato. «Guardate questa carta. Qui» dice indicando la palude a nord, «dovreste affrontare una nebbia fittissima e creature simili a enormi ragni. Là» aggiunge, indicando il Passo delle Rocce, «giganti selvaggi e primitivi. E là ancora» prosegue indicando Andaines, «una fitta foresta in cui nessun viaggiatore oserebbe avventurarsi. Credetemi, in queste contrade persino il luogo più sorvegliato non è sicuro. Una banda di razziatori percorre la Grande Pianura e la pista della Porta d'Oriente, attaccando le carovane e rifugiandosi poi nella nostra città, tra i malviventi della Corte dei Miracoli. Se ci tenete alla pelle, Kandjar, rinunciate ai vostri progetti. Spero di avervi dissuaso dal commettere una follia. E ora, vogliate scusarmi, devo definire gli ultimi dettagli di una spedizione che parte domani all'alba. Marcis vi farà strada. Marcis!»
Una decina di minuti dopo, Marcis, il soldato che ti aveva condotto all'alloggio di Guelfo, ti conduce fuori dalla cinta. *Fine dell'Esplorazione* del quartiere degli Accampamenti. Vai a **Selartz**.

– 61 –

Corri in direzione del porto più veloce che puoi, gridando a pieni polmoni. Dietro a te risuonano i sibili dei salhaurk. Queste maledette creature guadagnano terreno! Temendo ad ogni istante di sentire una mascella che si richiude sulla tua gamba, raggiungi un incrocio da cui sbuca un gruppo

di cavalieri che indossano l'uniforme di Dorgan: pantaloni a sbuffo blu, giustacuore giallo, mantello e stivali neri. Appena ti vedono, i soldati bloccano i cavalli; poi, su ordine dell'ufficiale, si allineano in perfetto ordine puntando le lance a terra. L'ufficiale ti invita a prendere posto dietro a lui, in groppa al destriero, mentre i salhaurk si disperdono nei passaggi laterali sibilando di rabbia.
«Aggirarsi di notte in questo quartiere è una follia! Senza il nostro intervento quelle creature vi avrebbero divorato».
«Vi devo la vita» rispondi, ma l'ufficiale taglia corto.
«Non ringraziate me: facciamo solo il nostro dovere. Ringraziate piuttosto la vostra buona stella! Questo era l'ultimo giro di ronda: di notte, neppure i miei uomini più coraggiosi si arrischiano in questo quartiere».
Un'ora dopo stai chiacchierando amabilmente con Arioso, capitano del secondo squadrone di Fenga, davanti a una brocca di vino fresco e un pasto che gli offri nell'albergo di Koth. Rifocillato, sali in camera per prenderti qualche ora di meritato riposo. L'hai scampata bella; non metterai di certo più piede nei quartieri nord di Fenga!
Fine dell'Esplorazione della Città Alta. Vai a **Fenga**.

62

Se hai già esplorato le paludi, vai al **200**. Altrimenti, vai al **118**.

63

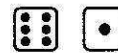
Seguendo la corrente che li trascina verso l'estuario di Fenga, la città mercantile di Dorgan, enormi tronchi galleggiano sulla superficie torbida del fiume Koth. Dopo parecchi giorni di cammino nella foresta di Andaines, sei giunto finalmente sulle rive di questo ampio corso d'acqua, che nasce a nord-est, nella catena dei Monti dello Scudo. Se nulla viene a ostacolare la tua marcia, raggiungerai prima di notte Kandaroth, il villaggio di boscaioli segnato sulla carta. Un pasto caldo e un morbido letto... Ecco una prospettiva allettante! Vai al **7**.

64

La cosa che si apprestava ad attaccarti a tradimento viene ridotta a una nube di polvere, che ti irrita la gola e le narici. Per quello che hai potuto vedere, tenendo conto della velocità dello scontro, la creatura sotterranea aveva l'aspetto di un blocco di pietra alto tre metri, con una bocca immensa guarnita da numerose file di denti affilati. Osservi attentamente la grotta, temendo la presenza di altre creature della stessa razza, nascoste dietro qualche roccia o accanto alla parete.
«Per mille demoni!» sibili tra i denti.
A meno di un metro dal luogo in cui l'enorme roccia sbarrava l'accesso alla continuazione del tunnel, vedi una porta forgiata in un metallo liscio e lucido su cui è incisa un'incudine. Ecco cosa nascondeva la creatura che ha tentato di ucciderti! Se possiedi 5 punti di Potere, *fine dell'Esplorazione* delle Viscere del Rovar e vai all'**Assemblea**. Altrimenti, vai al **28**.

65

Alla luce del bastone non vedi nulla che possa presentarsi come un pericolo; quindi, un attimo dopo, scivoli sul fondo e avanzi nella galleria camminando a quattro zampe sul terreno scivoloso. Dopo cinque minuti sbuchi finalmente in una grotta di piccole dimensioni, in cui sboccano numerose gallerie più piccole di quella che hai attraversato. Un forte odore d'animale selvatico impre-

gna la caverna. Il suolo è tappezzato da un ammasso eterogeneo di oggetti e ossa non meglio identificabili per i danni del tempo: armi arrugginite, brandelli di vestiti, scodelle e cucchiai di legno... Alla vista di questo ammasso di reliquie del passato i tuoi timori scompaiono. Sei nella tana di un animale, non di uno stregone! Vai al **125**.

66

Se hai già visto in questa regione dei tronchi morti ricoperti di piccoli funghi bianchi, vai al **53**. Altrimenti, vai al **152**.

– 67 –

Cammini sempre più lentamente, curvato dalla spinta di incessanti raffiche di vento accompagnate da un turbinio di fiocchi di neve. Il freddo ti intorpidisce i sensi e smussa la tua volontà. Le tue membra si irrigidiscono, i battiti del cuore rallentano, gli occhi si chiudono. Un dolce calore sembra diffondersi a poco a poco nelle tue membra, mentre il tuo spirito vagabonda lontano dai Monti del Rovar. Per fortuna un rumore sordo ti fa riprendere di colpo coscienza del grave pericolo a cui sei esposto: sopra di te una enorme massa di neve si sta staccando dalla montagna. Con la morte alle calcagna, ti lanci in una corsa sfrenata in mezzo alle tenebre, rischiando ad ogni passo di cadere nel burrone. Percorso un centinaio di metri, il rumore si fa più minaccioso. Se decidi di tornare indietro, vai al **32**. Se invece scappi verso l'alto della montagna, vai al **164**.

68

Al calar della notte le ombre dilagano sulla Grande Pianura, ricoprendo le alte erbe di un velo verde scuro. Una

nebbiolina sottile sale dal terreno mentre ammiri le strisce rosa e oro che attraversano il cielo disseminato di nuvolette bianche. Il profumo di migliaia di fiori ti solletica il naso. Il concerto delle cicale, interrotto ogni tanto dal verso di un roditore o dal canto di un uccello notturno ti incanta. Il sole al tramonto incendia le cime coronate di nevi eterne dei Monti del Rovar.
Vai al **106**.

69

Il mostro incassa l'urto senza spostarsi di un millimetro. Poi si volta di scatto e ti getta uno sguardo carico d'odio. Il combattimento con questa spaventosa creatura è inevitabile! Per fortuna il tuo primo attacco lo ha indebolito. Lancia due dadi: il risultato ottenuto indica i danni che il tuo bastone ha inflitto al troll.

Combattimento Avanzato
Troll I:9 C:13 V:30 D:2D

Se liberi la foresta di Ordreth da questo ospite indesiderato, vai al **195**.

– 70 –

Ridi sotto i baffi mentre ti avvicini ai saltimbanchi. La festa è al culmine, e assorbe talmente l'attenzione dei musicisti e dei ballerini che nessuno di loro sembra averti notato. Improvvisamente, quando ti trovi a una ventina di metri dal gruppo, uomini e donne si bloccano di colpo. Un brivido ti percorre dalla testa ai piedi quando i visi di coloro che desideravi ipnotizzare si girano verso di te. Vai al **203**.

71

Ti alzi rapidamente, raccogli il tuo equipaggiamento, poi riprendi la direzione della Via dei Costruttori, seguendo il gruppetto a buona distanza fino a una grossa roccia situata non lontano dal punto in cui avevi preparato il tuo accampamento. Giri attorno alla roccia e... Non riesci a credere alle tue orecchie! Le voci provengono ora dall'interno della roccia! Guardi con attenzione le piante rampicanti che ricoprono una buona parte della pietra, e ad un tratto noti qualcosa che ti era sfuggito la prima volta che sei passato di lì, due ore prima. L'ammasso di rami dissimula l'ingresso di un passaggio scavato nel masso! Passa un lungo momento prima che ti decida a varcare l'ingresso e scoprire, alla luce che proviene dal tuo bastone magico, i primi gradini di una scala umida e fredda. Alcuni minuti più tardi, dopo una discesa senza ostacoli, ti arrivano di nuovo alle orecchie delle voci. Davanti a te due torce rischiarano gli ultimi metri del cunicolo il quale, divenuto pianeggiante, sbocca in una vasta caverna dove scorgi delle grandi botti sistemate l'una sull'altra. Un mormorio, e la luce del tuo bastone scompare. Schiacciato contro l'umida parete, ascolti con attenzione la conversazione degli sconosciuti.

«Sei sicuro che passerà questa sera? Sono già tre giorni che aspettiamo quel maledetto battello! Se dovesse passare domani, con l'alta marea, non potremmo fare niente!»

«Non ti preoccupare e smettila di vedere tutto nero! Pensa piuttosto a tutto quello che potrai fare con la tua parte di bottino. Questa notte un battello carico di tesori cadrà nella nostra rete!»

Dei pirati! Questi uomini si apprestano ad attirare una nave contro le scogliere che circondano la costa, a una giornata di marcia da Fenga.

Scelta 1 del Libro del Potere.

72

Ritrovando la calma, resisti al desiderio di concederti un istante di riposo. *Non è né l'ora, né il luogo per riposare neanche un po'*, pensi, decidendo di non fermarti. La tua disavventura ha forse attirato l'attenzione di qualche creatura che si aggirava nei paraggi... Procedi ora a piccoli passi, con tutti i sensi in allerta, deciso a continuare fino in fondo la tua esplorazione. Il tuo avanzare è lento e silenzioso e fai attenzione a evitare le trappole, invisibili a occhio nudo, di questa terra incolta. Vai al **31**.

73

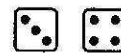
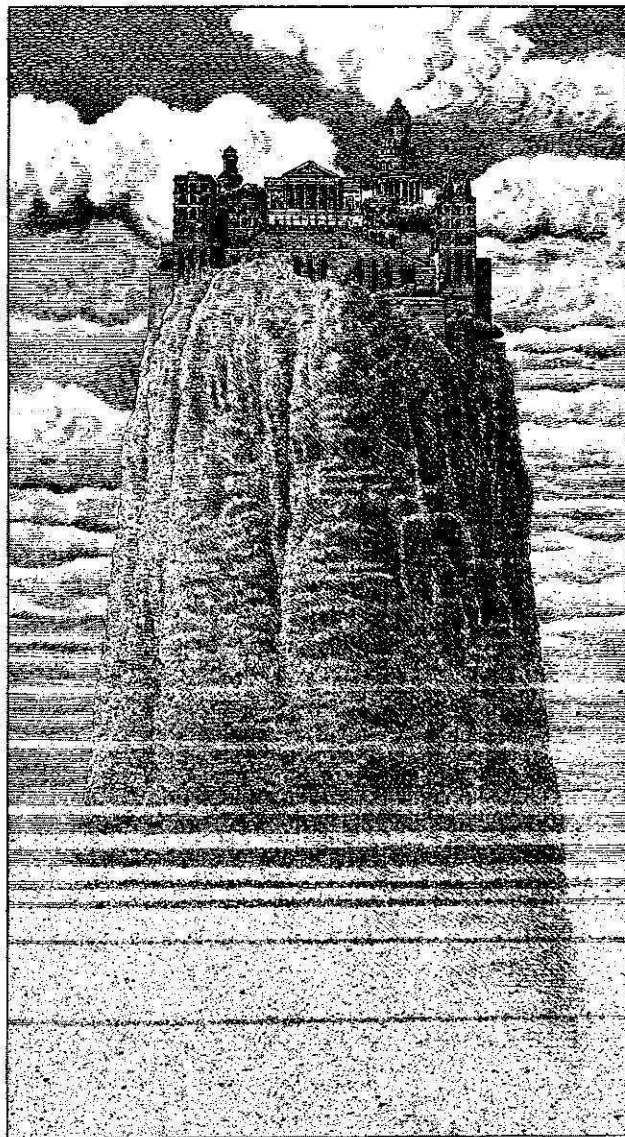
Preferendo subire l'affronto piuttosto che correre inutili rischi, ti fai da parte e lasci passare l'uomo e il suo animale. Poi, per alcune ore, percorri le stradine della parte nord della Città Alta, tra file di case dalle facciate decrepite e dai tetti sfondati. Qui non c'è molta gente in giro. Questo quartiere di Fenga è deserto e pesanti persiane chiudono le finestre delle abitazioni. Da un'ora cerchi inutilmente una locanda in cui passare la notte. Il sole inizia a calare e prendi seriamente in considerazione la possibilità di tornare sui tuoi passi. Vai al **169**.

– 74 –

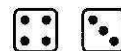
Stacchi gli occhi dal tuo bastone, privato ormai dei suoi poteri dall'aura fantastica della sfinge, e porti la mano alla daga alzando gli occhi verso la creatura che ti squadra con disprezzo. Con un ghigno, la sfinge ti propone il suo misterioso indovinello:

«L'obiettivo della tua ricerca si trova ancora sulla superficie di questo mondo?»

Se rispondi di sì, vai al **117**. Se rispondi di no, vai al **33**.

75 *Ah, la Città delle Nuvole!*

– 75 –

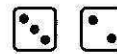
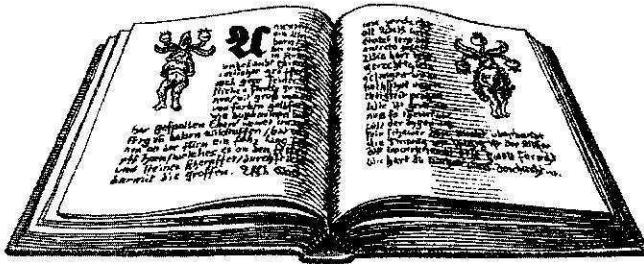
Ritrovi l'uso della vista, dopo un breve istante di panico, per contemplare uno spettacolo che va al di là di tutte le tue più folli speranze. Attorno a te, dietro la cupola translucida che delimita una piccola sala pavimentata di marmo bianco con delle incrostazioni di diaspro sanguigno, scorgi le guglie di alte torri che ti sono familiari. Ti trovi tra il cielo e la terra, al di sopra della Città delle Nuvole, in una stanza invisibile dall'esterno e apparentemente senza uscita. Ti sei appena ripreso dall'emozione quando, davanti a te, sulla cupola che diventa sempre più opaca, si succedono rune argentate, simboli di cui non ti sfugge il significato.

«Nella notte dei tempi era Dorgan, e nessuno sa come questo mondo fu popolato da creature di tutte le specie. C'erano fate, folletti, gnomi, nani, umani... e tante altre specie di cui, al tramonto della mia vita, ho dimenticato il nome e l'aspetto. All'inizio i secoli si succedevano ai secoli senza che niente venisse a sconvolgere l'ordine delle cose. Arrivò poi il tempo in cui alcuni degli uomini diventarono dei conquistatori avidi di vittorie. Coloro che sognavano di esplorare delle terre lontane fondarono il gigantesco impero del Ponente. Coloro che desideravano comprendere e spiegare le leggi dell'universo crearono i primi incantesimi e scoprirono altri mondi in cui vivevano creature dalla potenza terrificante. In quell'epoca, furono tracciati i primi pentacoli e lanciate le prime invocazioni. In quei tempi lontani, sotto l'impulso degli uomini, il mondo di Dorgan prosperava. Ma i maghi, accecati dalla loro sete di conoscenza e di potere, commisero un primo errore. Alcune delle creature da loro invocate sfuggirono al loro controllo, accecate da un ardente desiderio di possedere le ricchezze di Dorgan e di assoggettare le anime dei suoi abitanti. Molti anni dopo, comprendendo infine le conseguenze della loro ignoranza, i

miei padroni misero il mondo di Dorgan sotto la protezione di una creatura che per intelligenza, forza e bontà superava tutte quelle che avevano finora incontrato. Fu costruito l'Arco d'Invocazione, e vi fu scritto il Libro di Magia del Protettore in tutte le lingue dei popoli di Dorgan. Quando divenni padrone dell'arte di usare i sortilegi, i maghi commisero il loro secondo errore. Nel cuore della cupa foresta d'Andaines era apparsa una creatura malefica di cui sottovalutarono la potenza. Essa assoggettava tutti coloro che passavano vicino a lei, e le ci vollero solo pochi anni per formare un piccolo esercito di spie, di fedeli emissari che percorrevano Dorgan annunciando la buona notizia: 'Venite con me e troverete tutto quello che il vostro cuore e la vostra carne hanno sempre desiderato'.
Il potere di seduzione di questi uomini era talmente grande che scatenarono un vero e proprio esodo. Di tutti i membri del consiglio della città dei maghi, io sono stato l'unico a votare contro la guerra. Gonfi d'orgoglio, e forse già corrotti dal potere del nostro nemico, i miei pari mi condannarono alla prigione del lungo sonno e deposero il mio corpo sotto la Porta d'Oriente, in una prigione immateriale in cui niente e nessuno poteva raggiungermi. Un secolo dopo, ritrovai la libertà per conoscere la disperazione. La fame, la malattia e l'ignoranza flagellavano questo mondo una volta prospero. Popoli e città, tra cui la città dei maghi, erano scomparsi senza lasciare la minima traccia. Nella memoria degli uomini restava soltanto un vaghissimo ricordo di Seleite, la città della foresta d'Andaines dove si era svolta una terribile battaglia. Ben presto, abbandonai qualsiasi speranza. Rifiutando di fare appello al Protettore, i miei padroni avevano gettato il mondo in un'era di rovine e di miseria. Al mio risveglio, ero quindi l'ultimo mago di un mondo che decisi di lasciare. Un lungo viaggio mi condusse su un'isola popolata da uomini semplici, forti e pacifici. La potenza dei miei sortilegi fu appena sufficiente per innalzare l'isola nell'aria e convincere i suoi abitanti a realizzare il mio progetto: fondare una nuova civiltà di maghi. Nell'ora in cui scrivo questo testamento, lascio ai bambini della città delle Nuvole una possibilità per scoprire le loro origini. Verrà un giorno in cui uno di loro oserà avventurarsi al di là dei mari. Un giorno, un mago passerà sotto l'Arco d'Invocazione della Porta d'Oriente, e quel giorno la mia ultima volontà sarà esaudita. Se questo mago ritroverà il Libro Magico del Protettore, avrò finalmente trovato il mio degno successore».
L'ultima runa del messaggio scompare e sprofondi in un'oscurità totale. Vai al **168**.

– 76 –

Ritornando in questa zona maledetta della foresta, sapevi bene che non avresti avuto nessuna difficoltà a ritrovare l'immenso cratere dell'Uovo di Tenebra. Appena arrivi ai bordi della cavità, l'essere malefico entra in contatto con te.
«Benvenuto, Kandjar. Spero che questa volta non mi deluderai. Altrimenti te ne pentirai amaramente!»
Se possiedi 8 punti di Potere , vai al **150**. Altrimenti, vai al **198**.

77

Questo quartiere, così come appare sotto un cielo ritornato clemente, è un vero esempio di organizzazione militare. Cavalli e carri sono racchiusi al centro di un recinto formato da sei file di tende di tela grigia. Le guardie, appostate a ognuna delle sei entrate degli accampamenti, sono armate di una lancia e di una spada e indossano

un'uniforme irreprensibile: giustacuori gialli, pantaloni larghi di colore blu e stivali di cuoio neri. Scambi alcune parole con le guardie, poi fai la tua richiesta.
«Sono alla ricerca di informazioni riguardanti la città e la sua regione. È possibile incontrare uno dei vostri ufficiali?»
«Ma certo» risponde uno di loro. «A condizione di lasciare le tue armi qui, sei autorizzato a penetrare nel recinto degli accampamenti».
Cedi all'esigenza della sentinella e lasci le tue armi alle guardie (vai al **145**), oppure opponi un rifiuto categorico e te ne vai in direzione di un altro quartiere della città (*fine dell'Esplorazione* del quartiere degli Accampamenti, vai a **Selartz**)?

– 78 –

Quando risuona il decimo colpo, ti sembra di scorgere una forma nell'oscurità. Mentre la campana scandisce il suo undicesimo rintocco, un soffio glaciale ti gela le ossa. Al dodicesimo, sprofondi nell'incoscienza.
Vai alla **Prigione dell'Oblio**.

79

Mentre riprendi conoscenza, fai scorrere lo sguardo su uno spettacolo che non ti sorprende affatto; provi una sensazione di gioia e di disperazione allo stesso tempo.

Dal cratere della foresta d'Andaines provengono le onde malefiche dell'Uovo di Tenebra, e ti rendi conto con orrore che sei ormai legato a questa creatura da un legame indissolubile. Il padrone dei vulcani si è preso gioco di te! Non solo non hai saputo niente sul passato di Dorgan, ma lui ha approfittato della tua debolezza per corrompere la tua anima. A malincuore, devi accettare una dura realtà. Sei diventato un servitore del Cuore d'Odio e non potrai mai più adottare un atteggiamento o quando, nel corso della tua avventura, incontrerai la menzione *Scelta del Libro del Potere*. Vai ad **Andaines**.

80

Sei ancora lontano dal mercato di Selartz, ma hai già notato un aspetto del mondo di Dorgan che ti era ancora sconosciuto. Qui, a centinaia di leghe dalle civiltà occidentali, il dinamismo degli uomini si oppone in maniera evidentissima all'inerzia che caratterizza gli abitanti della Città Fortezza. Le più diverse botteghe d'artigiani circondano i lati della pista che attraversa la città da est a ovest, e le botteghe dei commercianti si allargano sulla carreggiata, formando un labirinto inestricabile di stretti passaggi. In questo quartiere, in cui si incontra una folla rumorosa e variopinta, tutti i tuoi sensi sono messi a dura prova. Vai al **199**.

– 81 –

Quando apri gli occhi, ti ritrovi disteso su un freddo pavimento di pietra. Una ventina di globi luminosi rischiarano una vasta sala, sprovvista di finestre e decorata da due immensi affreschi: uno rappresenta un paesaggio di montagna, l'altro una maestosa città. Sei vivo! E a meno che l'attacco che hai subìto non sia il preludio a un

incontro ancora più pericoloso, forse finirai i tuoi giorni in un letto! Dopo esserti alzato abbandoni il tuo esame degli affreschi, fissando invece gli occhi su un cerchio rosso tracciato sul pavimento al centro della sala, pochi passi più in là, attorno a un piccolo mobile di legno bianco sul quale è appoggiato un libro di eccezionali dimensioni: un libro di magia protetto da un pentacolo! È l'ultima cosa che ti aspettavi di vedere in questo mondo di guerrieri. Fortunatamente la grande arte della demonologia non ha più segreti per te, e quindi decidi di esorcizzare questo edificio senza tenere conto della massiccia porta di bronzo a due battenti che si trova dietro di te: per più di una mezz'ora fai appello a tutte le tue immense energie, senza riuscire però a scongiurare il demone che regna in questo luogo. Questo indegno fallimento del tuo talento ferisce la tua dignità di maestro mago. Che affronto! Non accetterai mai che una miserabile creatura malefica resista ai tuoi incantesimi. Punto sul vivo, decidi di sfidare il pericolo entrando subito nel pentacolo. Se sei solo, vai al **134**. Se fai parte di un'alleanza, vai al **29**.

– 82 –

A circa una decina di miglia dal lago e dalle paludi di Dorgan, decidi di concederti un momento di riposo. In questa foresta, in cui uno strano sortilegio ti impedisce di accendere un fuoco, resti seduto su di una grossa radice, all'ombra di un albero gigante della foresta di Ordreth, e contempli i riflessi iridati del sole che tramonta sull'acqua giallastra di un largo fiume. Un fiume dal corso pigro che risali da ormai due giorni, preferendo la vicinanza dell'acqua all'atmosfera soffocante della foresta. Vai al **144**.

– 83 –

Ti metti a scappare a gambe levate, sbucando dal budello e correndo giù per le scale con il rischio di romperti le ossa. Fuori imperversa la tempesta, ma continui la tua corsa riuscendo varie volte per un pelo a non scivolare sulle pietre bagnate. Alcuni minuti dopo, senza fiato, ti fermi e dirigi il tuo sguardo in direzione del budello, aspettando con angoscia l'uscita dei due mostri. La tua barba e i tuoi baffi sono ormai bianchi di neve quando osi tirare un sospiro di sollievo. I giganti non ti hanno inseguito, e non vedi niente attorno a te che possa indicare la presenza di un pericolo. Riprendendoti dall'emozione, parti alla ricerca di un altro riparo. Vai al **171**.

84

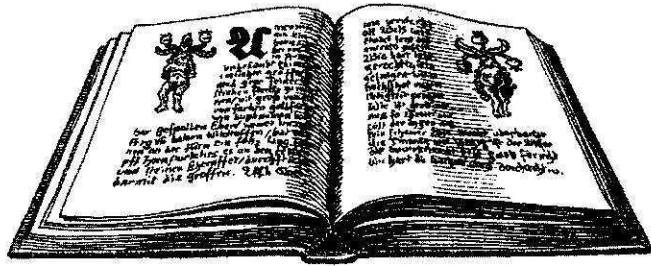
Nell'istante in cui raggiungi la scarpata, immerso nei tuoi pensieri, una pioggia torrenziale si abbatte sulla zona, trasformando il terreno in un vero e proprio acquitrino. Fai marcia indietro e avanzi con passo vigile sul terreno scivoloso, sperando di raggiungere la foresta prima di essere tutto inzuppato. Hai percorso una ventina di metri, quando un rumore sordo e regolare attira la tua attenzione. Raddrizzi le orecchie! Floc... floc... floc! Qualcosa si avvicina a te e si appresta ad attaccarti alle spalle! Cosa intendi fare: affrontare il pericolo che ti minaccia (vai al **192**) o scappare a gambe levate sperando di arrivare alla foresta prima di essere raggiunto (vai al **14**)?

85

Al termine del combattimento non resta alcuna traccia del demone. Hai appena ucciso una creatura che, per mille anni, non ha mai permesso a nessun avventuriero di lasciare vivo il suo pentacolo.

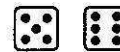
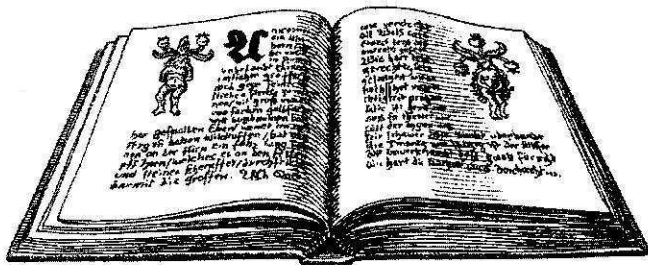
«Il libro di magia! Il libro di magia!»
Con un salto, arrivi fino allo scrittoio, davanti al libro le cui pagine si aprono da sole. Poi, quando l'incantesimo finisce, scopri un linguaggio simbolico che riconosci al primo sguardo: le rune della prima scuola di maghi!

Al levante appartiene il deserto,
Al ponente il mondo di Dorgan,
Ai popoli di Dorgan, accordo la mia protezione.
Sotto la Porta d'Oriente, il Protettore apparirà.

Hai appena finito la lettura quando il terreno si mette bruscamente a tremare, e senti che una formidabile spinta solleva progressivamente l'edificio. Scintille di vario colore ti annebbiano la vista mentre afferri il libro di magia, e senti i primi effetti di un sortilegio di teletrasporto. Se sei solo, vai al **136**. Altrimenti, ogni giocatore che partecipa all'alleanza che tu guidi deve andare al **136** del suo libro.

86

Lasciando dietro di te i battelli ormeggiati al molo, i venditori urlanti e la nube di gabbiani rumorosi che sorvola le banchine, percorri il labirinto di strette stradine della Città Alta. Qui, una folla densa e sempre affaccendata vive al ritmo del passaggio dei carri i quali, transitando a grande velocità, obbligano i Fengani a ripararsi bruscamente sotto un portico, in un magazzino, in una bottega di artigiani o in una locanda. Ti lasci trascinare da questa marea umana, ma un fischio stridente interrompe il corso dei tuoi pensieri. Vai al **212**.

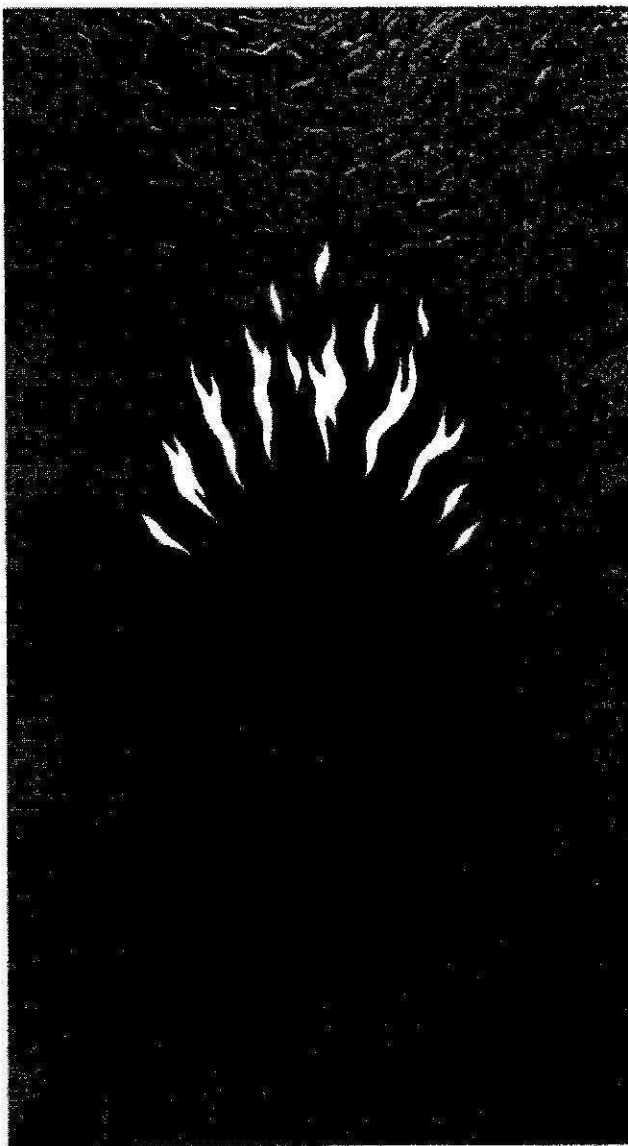
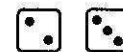
– 87 –

Punti il tuo bastone magico verso la porta d'ingresso, ma il tuo desiderio di vendetta si placa subito alla vista del vecchio che appare sulla soglia. Quel viso ovale, attraversato da sopracciglia arruffate e da folti baffi, quegli occhi strani e brillanti, simili a dei topazi screziati d'ametista, quell'ampio vestito di tela che con semplicità abbiglia un corpo grande quanto il tuo... sono dettagli che indicano chiaramente che non hai a che fare con un qualsiasi burlone! Appena abbassi il bastone, il vecchio dichiara:
«Ecco chi è più ragionevole! Mi scuso per il trattamento che ti hanno inflitto i miei fedeli compagni, ma quando ho appreso che un mago si aggirava nella Grande Pianura non ho saputo resistere al desiderio di vederlo in carne e ossa... È passato tanto tempo, e credevo che il tuo popolo fosse scomparso per sempre!»
Ti appresti a interrompere il vecchio, ma quello alza il tono di voce, con autorità.
«Non è ancora il tempo! Ci rivedremo abbastanza presto, quando avrai ritrovato la culla della tua civiltà... sempre che tu riesca a sopravvivere alle prove che incontrerai sul tuo cammino. Cerca dove l'occhio non vede, dove l'orecchio non sente, dove la bocca non respira, e forse otterrai quello che il tuo cuore desidera. Riscatta le colpe dei tuoi antenati e ritroverai la scuola di magia dei maghi di Dorgan».
Le parole dell'uomo ti lasciano muto per lo stupore. Allora la prima scuola di magia si trova proprio in questo

mondo! Stai per interrompere il vecchio, ma nell'istante in cui tu apri la bocca lui allarga le braccia, alzando le mani verso il cielo. Di colpo, tutto quello che ti circonda sembra danzare intorno a te. La casa, la quercia, le alte erbe della Grande Pianura e il vecchio formano ora soltanto un caleidoscopio dai colori vivaci. Questi colori sbiadiscono rapidamente per lasciare il posto a un'immagine più netta. Ti trovi su uno stretto sentiero sinuoso e ghiacciato, in una regione montuosa.
Fine dell'Esplorazione della Grande Pianura.
Vai alla **Porta d'Oriente**.

88

Lanci un ultimo sguardo in direzione del Golfo di Sirth, bagnato dagli ultimi riflessi del sole che sta tramontando. Dopo una giornata di marcia, hai deciso di lasciare la Via dei Costruttori e di preparare il tuo bivacco al riparo degli alberi della foresta. Lasciando alle tue spalle le lastre di granito della carreggiata, vestigia dei tempi antichi del mondo di Dorgan, ti insinui tra i tronchi diritti e stretti della foresta d'Andaines. Anche se rimpiangi lo spettacolo che contemplavi un istante prima, la scogliera a picco

sul mare, accogli con gioia il silenzio che regna nella foresta. Qui non sei più infastidito dal nugolo rumoroso di uccelli bianchi dalle zampe blu che sorvola la riva alla ricerca di una preda, viva o morta.
Come tutti i maghi, odi gli uccelli di mare e approvi le misure prese dalla città per sbarazzarsi di loro. Sono trascorsi più di cinque minuti da quando hai lasciato la Via dei Costruttori, e decidi di fare una sosta ai piedi di un albero circondato da folti cespugli. Prendi la precauzione di tracciare un pentacolo di protezione, del diametro di circa dieci metri, che racchiuda il luogo in cui hai deciso di preparare il tuo accampamento; ritorni al centro della figura, stendi la tua coperta a terra, poi prepari un leggero pasto che mangi con appetito. Dopo aver terminato la cena, scivoli ben presto in un sonno pesante. Vai al **116**.

– 89 –

Dopo un istante, che per te è durato un'eternità, riprendi il controllo dei tuoi pensieri; ma, purtroppo, non quello del tuo corpo. Una forma incredibile, un uovo gigantesco, fluttua nell'aria a qualche metro di distanza da te. Lunghe fiamme verdi circondano il guscio di questa cosa che sembra assorbire la luce. Sei ancora sotto shock per questa visione stupefacente, quando un pensiero ti attraversa la mente: un messaggio telepatico!
Sei un ciarlatano, Kandjar! Un mago da quattro soldi, indegno di presentarti davanti all'Uovo di Tenebra! Potrei ucciderti, come ho fatto con molti altri prima di te, per aver osato penetrare nel mio territorio... ma smetti pure di tremare, miserabile animale, e ascoltami! Ti lascio una possibilità di salvare la tua misera e insignificante esistenza di essere umano. Preparati a incontrare il padrone di tutti noi, il Cuore d'Odio.

89 *Delle lunghe fiamme verdastre lambiscono l'Uovo di Tenebra*

Lotti con tutte le tue forze per liberarti dalla morsa che ti attanaglia le membra, per dare a questa mostruosità della natura la lezione che si merita. Non tremi per la paura, ma per la collera! Una collera fredda, ispirata dall'umiliazione che ti fa subire questa creatura maledetta; ma un irresistibile torpore ti sommerge a poco a poco.
Vai ai **Vulcani**.

90

«Tre scudi e non uno di meno? Peccato! Una così bella locanda...»
Sotto lo sguardo terrorizzato dell'albergatore, un'illusione appare nell'incavo della tua mano: una fiamma che cresce progressivamente fino a sfiorare le travi della locanda. Dietro di te, si alzano subito delle grida:
«Uno stregone! Uno stregone! Aiuto! Alle armi!»
È il colmo! Volevi impressionare questi taglialegna, ma non potevi sapere che erano così superstiziosi! Ti dirigi di corsa verso l'unica porta d'uscita quando cinque uomini, per fortuna senza armi, entrano urlando nella locanda:
«Uccidetelo, prima che dia fuoco al villaggio!»
Utilizzando la tua fiamma innalzi un muro di fuoco illusorio tra te e la cinquantina di taglialegna che siedono ai tavoli. Non ti resta ora che affrontare i cinque uomini che sono appena entrati.

Combattimento Semplice: 4D

Se riesci a tirarti fuori da questo guaio, vai al **162**.

– 91 –

Poco dopo l'uomo esce dalla casa, con il viso nero di fuliggine e il bambino tra le braccia; tiri un profondo

sospiro di sollievo. Ma se la maggior parte degli uomini e delle donne sono occupate a dare man forte alla lunga catena di portatori d'acqua che si è formata dal ruscello ai resti della casa, dieci di loro sono rimasti vicino a te. Dieci uomini dallo sguardo duro e crudele. Dieci uomini la cui esperienza nel combattimento è evidente al primo sguardo. Dopo aver reso il bambino a sua madre, senza nemmeno prestare attenzione ai suoi ringraziamenti, il salvatore raggiunge il gruppetto e reclama il suo dovuto:
«Un affare è un affare! Mi devi dieci pezzi d'oro. Pagami subito e ti lasceremo andare!»
«Mantengo sempre la parola data ed ecco il prezzo del tuo gesto» rispondi estraendo dalla tua borsa dieci pezzi d'oro.
«Hai fatto proprio bene» dice l'uomo. «A dire la verità, pensavo che i soldi non ce li avessi. Ma vedo che la tua borsa è sempre gonfia, quindi dandomi questi dieci pezzi non sei neanche rimasto a secco...»
Alla vista del sorriso tirato che prende forma sul tuo viso, l'uomo aggiunge subito:
«Potrei prenderti tutto, ma non lo farò. Un affare è un affare! Non temere e seguimi. Ti accompagneremo fino ai limiti del nostro territorio. La Corte dei Miracoli non è un buon posto per uno come te, che va in giro a passeggiare con la borsa piena, e in futuro ti consiglio di non venirci più. Adesso qui tutti ti conoscono, e gli occhi che ti hanno visto tirare fuori l'oro dalla borsa sono numerosi almeno quanto le orecchie che hanno sentito il tintinnio delle monete».
Alcuni minuti dopo, sotto la vigile scorta di undici uomini silenziosi, lasci la Corte dei Miracoli.
Fine dell'Esplorazione del quartiere della Corte dei Miracoli. Vai a **Selartz**.

92

All'improvviso, da sud, appare una creatura alta almeno cinque metri. Piena di peli e orribile a vedersi, la bestia percorre velocemente la discesa nella tua direzione. Corre su tre zampe, fendendo l'aria con le sue dodici braccia munite di artigli. I capelli ti si drizzano in testa quando questa cosa immonda apre la gola, mostrando diverse file di canini appuntiti. *Scelta 10 del Libro del Potere.*

93

Con il favore del vento, che diventa meno forte, senti l'eco di lontani rumori. Chi diavolo può andare in giro, a un'ora così tarda, in un simile posto? L'arrivo della notte immerge il Cammino dei Conquistatori in un'oscurità compatta, mentre tu ti rivesti, deciso a vederci chiaro. Ti metti in cammino verso la fonte dei rumori, e dopo alcuni minuti vedi in lontananza il fuoco di un accampamento, attorno al quale c'è una decina di uomini che parla ad alta voce. Questa gente segue la direzione opposta alla tua; quindi, a meno di ritornare sui tuoi passi o di trovare un nascondiglio, l'incontro sembra inevitabile. Dopo aver riflettuto a lungo, decidi di agire senza aspettare oltre. Domani, in pieno giorno, non potrai più contare sull'effetto sorpresa e l'incontro potrebbe rivelarsi non del tutto piacevole. Vai al **176**.

94

Lo sconosciuto, un individuo alto e molto magro, dai lineamenti squadrati con l'accetta, ti osserva con uno sguardo penetrante. Un'aura inquietante emana dalla sua persona, e la sicurezza con la quale stringe il manico della sua arma, una spada completamente dissimulata sotto il lungo mantello di lana nera, per un istante ti fa temere il peggio. Fortunatamente, anche se un tale atteggiamento

ti sembra strano per un abitante di Dorgan, di solito all'oscuro degli arcani della magia, appena prendi il tuo bastone di mago, un'ondata di delusione si dipinge sul viso dell'intruso. Un secondo dopo, mentre appoggi il bastone sul tavolo, lo straniero si gira e si allontana verso la porta della locanda. Poco dopo, mentre ispezioni gli angoli più reconditi della camera che ti hanno riservato alla locanda del Diavolo Carceriere, riesci infine a dare un nome al viso dell'uomo: un fanatico di Malemort! È proprio una brutta notizia... I maghi conoscono da più di un secolo l'esistenza degli stregoni dell'arcipelago maledetto. La presenza di un adepto di questo culto demoniaco così lontano dalla sua isola natale non lascia presagire niente di buono. Se gli stregoni di Malemort decidessero di imporre il loro giogo su questo mondo, in poco tempo Dorgan sarebbe messa a ferro e fuoco! Un'ora più tardi, dopo aver avuto la precauzione di sistemare una trappola magica sulla porta della tua stanza, e mentre continui a pensare a questo odioso incontro e alle implicazioni della tua scoperta, scivoli in un dormiveglia agitato. *Fine dell'Esplorazione* del quartiere dei Mercanti. Vai a **Selartz**.

95

Se sei già stato circondato da un cerchio di fiamme, vai al **21**. Altrimenti, vai all'**82**.

96

Alcuni minuti dopo entri in una locanda che, rispetto al lerciume che hai appena visto per strada, ti sembra meravigliosamente pulita. È ancora presto, come testimoniano i numerosi tavoli liberi, ma la grande sala risuona già delle risate e delle conversazioni di una ventina di taglialegna. Avanzi tra due file di panche vuote e ti avvicini all'albergatore, un ometto calvo dal viso tondo, indaffa-

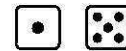
rato dietro un lungo bancone che lustra con cura. *Scelta 5 del Libro del Potere.*

97

Avanzando a carponi in mezzo alle alte erbe, ti allontani dal sentiero. Una mezz'ora dopo, quando ogni pericolo sembra essere definitivamente lontano, riprendi la strada, a buona distanza dal luogo in cui si era svolta la tragedia a cui hai assistito. *Fine dell'Esplorazione.*
Vai al **Passo delle Rocce**.

– 98 –

Sono ormai passate dieci ore quando raggiungi l'ingresso di una caverna umida. Demoralizzato, con i lineamenti tirati, osservi uno spettacolo opprimente. Qua e là, sotto una volta corrosa, grossi cumuli di pietre sono disseminati sul suolo melmoso. Dall'altra parte della grotta, larga una ventina di metri, un enorme pezzo di roccia blocca l'accesso ad un altro cunicolo. *Al diavolo questo sotterraneo!* pensi, rimpiangendo amaramente di essere entrato in questo vicolo cieco. Fortunatamente sei un tipo che non si arrende prima di aver pensato a tutte le possibili soluzioni. È vero che la roccia che ostruisce l'ingresso del sotterraneo, dall'altra parte della caverna, sembra un ostacolo insormontabile, ma ritieni comunque necessaria una verifica. Un istante dopo raggiungi il centro della grotta. Alla tua sinistra, a un metro e cinquanta dal suolo, strani simboli sono incisi sulla parete. Ti avvicini e fai scorrere la luce del tuo bastone sulle figure, scoprendo dei segni sconosciuti, forse le lettere di un alfabeto, e dei bassorilievi che rappresentano gioielli di ogni forma, incudini di maniscalco e ogni tipo di armi che testimoniano il passaggio, se non l'esistenza, di un popolo guerriero

98 *Alla luce del bastone vedi delle incisioni sulla parete*

in questa regione dei Monti del Rovar. Ad un tratto un rumore sospetto interrompe il tuo esame. Ascolti con attenzione... uno stridio di denti! Alzi la testa. Sulla parete della caverna si delinea l'ombra di una forma che ti circonda lentamente. Reagendo d'istinto, alzi il bastone magico e liberi in una frazione di secondo tutta la sua potenza. Vai al **64**.

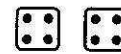
99

Improvvisamente, mentre la voce di donna ripete quelle che sembrano proprio delle richieste di aiuto, un esercito di straccioni esce dalle case vicine e dalle strade adiacenti. Ben presto vieni sballottato da tutte le parti da una folla in delirio. Spinto da un flusso irresistibile sbuchi in una piccola piazza, e poiché superi di una testa gli abitanti di Selartz, non hai nessuna difficoltà a scorgere l'origine di questo tumulto: a qualche passo dalla porta d'ingresso di una casa in preda alle fiamme c'è una donna, che grida con tutto il fiato che ha in gola:
«Il mio bambino! Aiutatemi! Per pietà!»
Scelta 3 del Libro del Potere.

100

Se hai già ammirato la Porta d'Oriente, vai al **43**. Altrimenti, vai al **179**.

101

Dopo l'incontro con il guardiano, ti accorgi che la temperatura si abbassa a mano a mano che avanzi lungo il tunnel dalle pareti luminose. Un soffio di aria fresca ti accarezza ora il viso, e poco tempo dopo vedi, non lontano, un flusso di luce che si riversa nel sotterraneo. Sebbene la prospettiva di rivedere la luce del giorno non basti

a rassicurarti, quando sbuchi dal budello in una grande piazza hai l'animo pieno di coraggio.
Vai al **Cuore d'Odio**.

102

Nel momento in cui tenti di spostare la lastra metallica, utilizzando i poteri telecinetici del tuo bastone, attorno a te si diffondono misteriosi rumori. Nell'aria si sente ora una voce sinistra il cui mormorio si amplia a poco a poco. Per un istante pensi di darti alla fuga, ma sai che è già troppo tardi. I muscoli del tuo corpo si irrigidiscono lentamente, le tue labbra si chiudono... Sei la vittima del guardiano di questa tomba, un'entità immateriale che possiede il diritto e il potere di pietrificare chiunque osi violare il sepolcro del re. Nella sala di Belnoin, Kandjar il mago ora aspetta una liberazione che non verrà mai. *Fine dell'Avventura.*

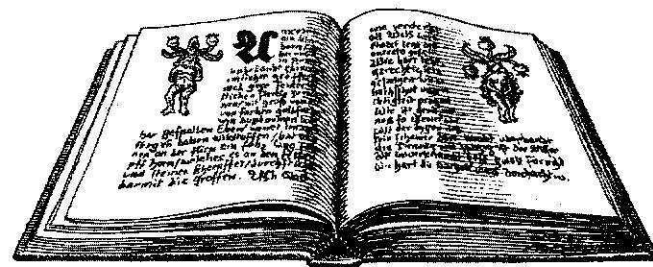
– 103 –

Seguendo l'uomo che ti ha accolto all'ingresso del palazzo, superi un vasto ingresso con le pareti coperte da pesanti tappezzerie, sali una scala e penetri in una lunga sala dal soffitto a forma di conchiglia. Dall'altro lato della stanza, attorno a un tavolo ricoperto di carte, quattro uomini discutono ad alta voce.
«Chi devo annunciare?» chiede la tua guida girandosi verso di te.
«Kandjar, della Città delle Nuvole» rispondi, e l'uomo, dopo aver ripetuto le tue parole con voce alta e intelligibile, ti chiede di pazientare un attimo.
Poco dopo, la tua guida lascia la stanza. Uno degli uomini volge lo sguardo verso di te e batte le mani a due riprese, ottenendo subito il silenzio. Un silenzio che poco dopo egli stesso spezza dichiarando, rivolto a te:
«Se un corriere non mi avesse avvertito della tua probabile visita, non avrei mai creduto che un mago avrebbe un giorno percorso la terra di Dorgan. È vero che, nella sua lettera, il siniscalco mi ha molto parlato di te... però mi ha parlato molto poco dei motivi della tua venuta a Fenga. Purtroppo il governatore di una provincia lontana come la mia è ammesso solo raramente a condividere i segreti degli dei!»
Sentendo parlare quest'uomo di età matura, dalle tempie già brizzolate, sai subito con quale tipo di persona hai a che fare. È un tipo che probabilmente ha ottenuto la promozione a governatore sui campi di battaglia, ma che adesso sente il suo isolamento in questo luogo lontano come una crudele umiliazione. Avvertendolo del tuo arrivo, il siniscalco ha spezzato qualsiasi possibilità d'intesa con te. Agli occhi di quest'uomo suscettibile, malgrado le tue origini, tu sei un emissario in missione ufficiale per conto della Città Fortezza. Dopo un lungo silenzio, il governatore riprende la parola, interrompendo il corso dei tuoi pensieri.
«Mi sembra di aver capito che fai delle ricerche sul passato del mondo di Dorgan. A Fenga esiste un solo luogo in cui un erudito possa trovare di che dissetare la sua sete di conoscenza. Alderico! Conduci il nostro ospite da Xern. Gli concedo l'autorizzazione a consultare tutte le opere della nostra biblioteca e, se lo desidera, a risiedere per tutto il tempo che vorrà nel nostro palazzo».
Dopo esserti congedato dal governatore, lasci il palazzo al seguito di Alderico. Dopo una tale accoglienza, una cosa è certa: il governatore di Fenga non ti rivedrà presto! *Fine dell'Esplorazione* della Città Bassa.
Vai alla **Biblioteca**.

104 *Sbattendo le ali la sfinge si posa a pochi passi da te*

– 104 –

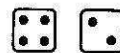
Ti arrampichi sulle prime scarpate, con il busto curvo in avanti e le palpebre semichiuse, quando ti accorgi che un suono inquietante si mescola alle urla del vento. Un istante dopo, la tua mano si contrae sul legno del tuo bastone. Dietro di te, a qualche passo, una bestia orribile si posa sul terreno solcando l'aria con il battito delle sue ali. Non hai nessuna difficoltà a identificare la creatura, che si siede ora sulle zampe posteriori lanciandoti uno sguardo bruciante di febbre. Con il corpo di leone, il busto e il viso di donna, assomiglia perfettamente a una delle statue del giardino dei demoni pietrificati della Città delle Nuvole: una sfinge! Raccogli tutte le tue forze per superare la paura che ti ispira questo mostro leggendario, ma sfortunatamente non hai il tempo di tracciare un pentacolo di protezione! Se desideri concentrare tutta l'energia del tuo bastone per annientare la sfinge, vai al **17**. Se ritieni che una sfinge non divori mai un viaggiatore senza prima avergli posto un enigma, vai al **74**.

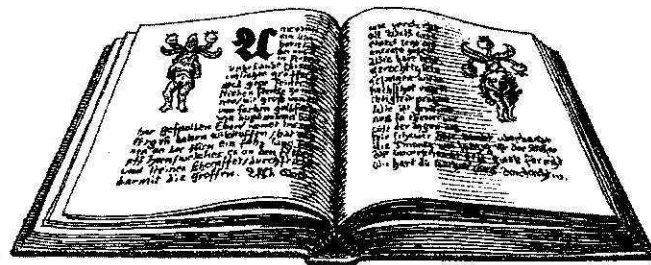
– 105 –

Di nuovo, l'oscurità ti avvolge come una seconda pelle. Nel caos delle rovine di Seleite, non puoi sfuggire alla volontà che ti costringe all'immobilità. Se possiedi 6 punti di Potere, vai al **44**. Altrimenti, vai al **197**.

– 106 –

Sei piombato nell'oscurità di una notte senza luna, e una profonda sensazione di malessere si impossessa di te. Allungato sulla tua coperta, gli occhi semichiusi, tenti di esorcizzare le tue paure. Ma ti sembra che un rumore anormale, una specie di ronzio, copra progressivamente le armonie notturne della Grande Pianura. Questo rumore, che senti già da un paio di minuti, ti preoccupa terribilmente. Getti via la coperta che ti avvolgeva e... Una volta alzato, devi fare un colossale sforzo di volontà per mantenere il tuo sangue freddo! A poche decine di metri di distanza scorgi un centinaio di grossi globi incandescenti i quali, volando raso terra sopra la nebbia che ti arriva ora all'altezza delle cosce, si avvicinano rapidamente al tuo accampamento. Degli insetti! Un nugolo di lucciole giganti! Ti abbassi in tutta fretta per raccogliere il tuo bastone, ma prima che tu possa raggiungerlo le creature ti si attaccano ai vestiti e ti sollevano bruscamente. Un minuto dopo fluttui tra il cielo e la terra, a più di dieci metri d'altezza. Vai al **196**.

– 107 –

Degli spettri! Queste paludi sono abitate da spettri! Fortunatamente non è la prima volta che hai a che fare con tali creature. In tutta fretta, utilizzando la punta della tua daga, tracci un pentacolo sul terreno melmoso, poi due rune di protezione. La prima ti impedirà di lasciare l'area magica, nel caso in cui una di queste creature sia abbastanza potente da stregarti. La seconda disintegrerà gli spettri che oseranno attaccarti. Terminato questo lavoro, ti rendi improvvisamente conto che la musica è cessata. I mostri ti hanno visto, e ora riesci a distinguere i loro visi

pallidi come il gesso. Si avvicinano lentamente, tendendo le braccia nella tua direzione. Un minuto dopo, attirati dalla tua fiamma vitale come da una calamita, i corpi di coloro che furono una volta uomini e donne diventano polvere, l'uno dopo l'altro, inesorabilmente, al contatto con le forze soprannaturali concentrate nel pentacolo. Ogni pericolo sembra ora allontanato, quindi esci dall'area di protezione magica per esaminare gli abiti degli spettri che giacciono al suolo. Vai al **167**.

108

Marciando per un buon quarto d'ora sul terreno incolto, raggiungi infine il bordo dei terreni coltivati e abbandoni il fiume per dirigerti verso l'unica porta del villaggio. Infastidito dall'odore di letame da poco sparso sui campi, acceleri il passo lasciando dietro di te i guardiani delle semenze, grotteschi spaventapasseri piantati nel terreno a intervalli regolari. Ti avvicini alle due sentinelle che montano la guardia davanti alla massiccia porta di legno a due battenti; l'aspetto bellicoso di questi uomini, protetti da un'armatura di cuoio bollito e armati di una lunga picca, di una spada e di uno scudo, non ti impressiona affatto. *Uomini gagliardi e robusti*, pensi, notando tuttavia la loro mancanza di sicurezza. *Malgrado il loro equi-*

paggiamento, questi due non hanno affatto l'aria dei combattenti esperti. Vai al **57**.

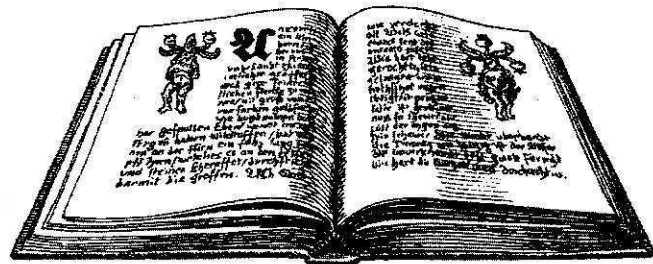
109

Ti ci vuole un po' meno di un'ora di marcia sostenuta per assicurarti di non aver preso la strada sbagliata. La pista, che parte dalla radura d'Ordreth, termina sulle rive di un piccolo ruscello attraversato da un ponte di legno coperto di muschio. Se possiedi 8 punti di Potere, vai al **190**. Altrimenti, vai al **54**.

110

Nel momento in cui apri gli occhi, il sole è già alto nel cielo di un blu intenso. Ti trovi addossato a un blocco di cristallo, con le gambe allungate su una distesa di piccoli fiori i quali, in cima a un gambo senza foglie, hanno una larga corolla nera attorno a un cuore di un giallo intenso. Il profumo inebriante esalato da questi strani fiori ti fa girare la testa. Resistendo all'ebbrezza che ti fa scivolare a poco a poco nel sonno, ti alzi a stento, come se provassi enormi difficoltà a staccarti dall'influenza dei fiori. Poco dopo, mentre cammini tra le rovine, la vista degli innumerevoli blocchi di cristallo ti schiarisce le idee. Ora ricordi le circostanze del tuo arrivo a Seleite: la collina, i mille fuochi sotto un cielo stellato, i dodici rintocchi di una campana dal suono cupo, l'oscurità, quel soffio glaciale, così freddo che per un attimo hai pensato si facesse strada nel tuo cuore, e quel sogno strano che inizi ora a ricordare... Se possiedi 6 punti di Potere, vai al **44**. Altrimenti, vai al **197**.

– 111 –

«Niente da fare, amico, io me ne vado! Questa stanza non vale la metà del prezzo che mi hai chiesto; e ancora, per arrivare a quella somma, bisognerebbe aggiungere un buon pasto!»
L'albergatore sembra riprendersi un istante, ma il suo viso si fa livido di rabbia, quando aggiungi:
«E se penso che il siniscalco della Città Fortezza, per lo stesso prezzo, mi ha dato un appartamento di due piani in pieno centro della città! Conosco più di un cittadino che sarà sorpreso di sentire, al mio ritorno, che una camera a Kandaroth costa quanto una casa nella Città Fortezza!»
Guardando il viso tutto rosso dell'ometto, che non osa più guardarti dritto negli occhi, capisci che hai toccato il suo punto debole. Senza più aspettare, gli fai scivolare un pezzo d'oro nella mano e, prima di chiudere dietro di te la porta della stanza, aggiungi:
«E non dimenticare il pasto!»
Un'ora più tardi, dopo una cena a base di insaccati e di pollo arrosto innaffiata da una pinta di birra, ti infili sotto le coperte, soddisfatto del tiro mancino che hai giocato all'albergatore. Vai al **16**.

112

Alla gioia che hai provato, circa otto ore fa, scoprendo l'ingresso di una galleria che si addentra nei fianchi di

un'alta montagna del Rovar, segue ora una profonda stanchezza. È forse dovuta all'atmosfera pesante di questo cupo sotterraneo? La paura di una frana? La sensazione angosciante di scendere sempre più in profondità, nel cuore della montagna? La certezza crescente di perdere il tuo tempo in questo luogo sinistro e glaciale? A mano a mano che avanzi alla luce soprannaturale del tuo bastone magico, ogni minuto sembra durare alcuni secondi in più. Vai al **98**.

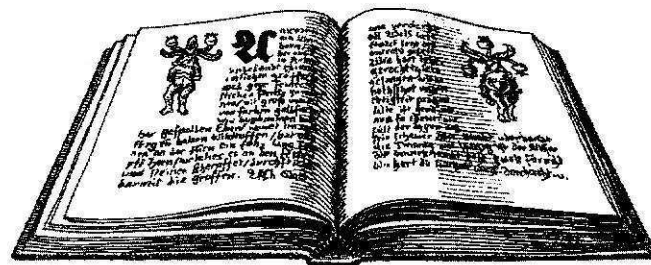
– 113 –

Mentre l'uragano si abbatte sulle cime dei Monti del Rovar, scopri un passaggio che va rimpiccolendosi tra due creste rocciose. In fondo alla strozzatura, disseminata di cumuli di rocce, vedi una rampa di gradini tagliati nella pietra che portano a un'apertura scavata nel fianco della montagna. Avanzi con prudenza sulle rocce già coperte di neve fino alla scala, che sali con estrema cautela. Abbastanza larga per permettere il passaggio contemporaneo di tre uomini, e abbastanza alta perché una creatura di taglia doppia alla tua possa penetrarvi, questa galleria è stata senza ombra di dubbio costruita da mani esperte. La pietra dei muri del budello nero, liscio e levigato, è talmente lucida che il tuo viso si potrebbe riflettere come in uno specchio. Vai al **156**.

– 114 –

Quanto tempo è passato da quando sei entrato al Diavolo Carceriere? Dopo alcune pinte di una birra fortemente alcolica, nell'atmosfera satura di fumo di questa piccola locanda la testa ti gira talmente da confonderti la mente. Sovrappensiero, non noti l'uomo che si avvicina al tuo tavolo. Se conosci Titaoua, vai al **3**. Altrimenti, vai al **94**.

115

Se il cavaliere è con te, richiudi il tuo libro e vai al **100** del libro di Ser Pereim. Altrimenti, vai al **56**.

– 116 –

Dormi profondamente da ormai più di due ore quando, di colpo, uno scricchiolio ti sveglia di soprassalto. Tendi le orecchie e capisci subito che un gruppetto di una decina di uomini sta passando in prossimità del tuo bivacco, abbastanza lontano per non scatenare le protezioni del tuo pentacolo, ma tuttavia abbastanza vicino da permetterti di cogliere la loro conversazione.

«Imbecille! Guarda dove metti i piedi!»

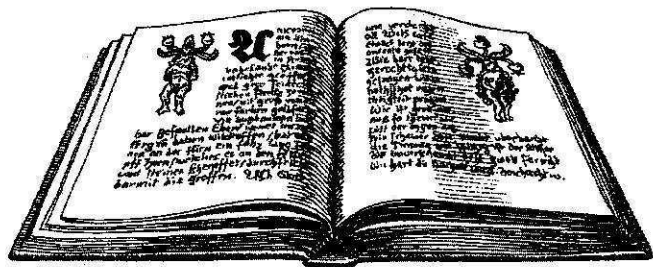
«Mi sono fatto male!»

«Zitti! Se non smettete subito di fare rumore, vi getto in pasto agli uccelli di mare. Silenzio, o lascerò imputridire le vostre carcasse sulla riva».

Ritornato il silenzio, esiti sul da farsi. Anche se la presenza di gente nella foresta a un'ora così tarda ti incuriosisce molto, il tono usato dall'ultimo di questi tre uomini, sicuramente il capo, ti lascia perplesso. Intendi raccogliere in fretta il tuo equipaggiamento e seguire questi nottambuli (vai al **71**) oppure preferisci restare disteso sotto la coperta e ritornare nel mondo dei sogni (*fine dell'Esplorazione* e vai alla **Via dei Costruttori**)?

117

Il bagliore diabolico che illumina improvvisamente lo sguardo della sfinge non lascia il minimo dubbio: la tua risposta è sbagliata! Dovrai affrontare il mostro, la cui bocca si apre e si chiude come se proferisse silenziosi incantesimi. Nel momento in cui sguaini la daga, la bestia spicca un balzo e ti attacca, con tutti gli artigli spiegati. Sferri un colpo terribile, ma a contatto con la pelle del tuo avversario la tua lama si spezza, lasciandoti con la sensazione di aver cercato di tagliare una pietra con un semplice bastone di legno.
Poi, un forte ma breve dolore ti attraversa mentre i canini della creatura ti affondano nella gola. Un istante dopo, esali l'ultimo respiro. *Fine dell'Avventura*.

– 118 –

Da ore cammini a stomaco vuoto, con l'acqua fino alle caviglie, facendo appello a tutte le tue energie per mantenerti in piedi. A un uomo come te, abituato alle comodità semplici ma confortevoli della Città delle Nuvole, questo acquitrino sinistro e ostile toglie l'appetito... Si dice che sei robusto, tenace e resistente al dolore ma, per quanto ricordi, non hai mai avuto l'occasione di soffrire a tal punto. Certamente, se tu avessi una pelle abbastanza dura per resistere agli insetti, un naso insensibile ai vapori mefitici, un orecchio indifferente al gracidare di una

legione di rospi, degli occhi capaci di penetrare nella nebbia, dei vestiti impermeabili e il potere di camminare sull'acqua, potresti forse adattarti a questa cloaca puzzolente e salmastra. Ma a cosa serve lamentarsi? Queste paludi sono considerate inattraversabili, ma hai deciso di dimostrare che non è vero! Vai al **157**.

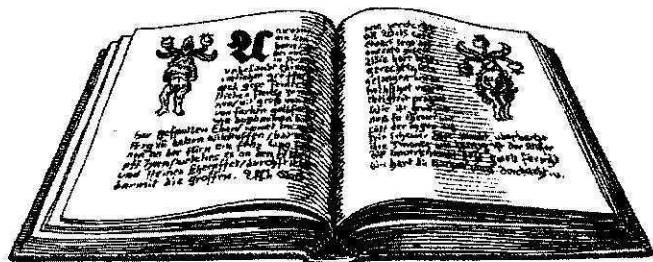
119

Se hai già contemplato gli Alti Padiglioni di Selartz, vai al **129**. Altrimenti, vai al **39**.

120

La tua sorpresa è enorme quando, svegliato dalle prime luci dell'alba, ritrovi il tuo bivacco, dopo un giorno e una notte d'esplorazione in questa regione collinosa, tale e quale lo avevi lasciato! Le filamene e gli orribili mostri che ti hanno attaccato erano dunque soltanto il frutto della tua immaginazione... Accidenti! Per un uomo pratico come te, e di solito poco incline agli incubi, questa notte agitata è stata stremante come il più accanito dei combattimenti. Dopo esserti ristorato e con un umore molto migliore di quello che avevi al risveglio, decidi di lasciare questa pacifica regione. Le Barbe Fiorite si estendono troppo lontano verso sud perché tu possa sperare di esplorare le colline più nascoste in meno di una settimana di ricerche metodiche. Il tuo tempo è prezioso, preferisci dedicarlo all'esplorazione di altre contrade del mondo di Dorgan. *Fine dell'Esplorazione*.
Vai alle colline delle **Barbe Fiorite**.

121

Due ore più tardi, comodamente seduto ai piedi di un albero della foresta di Andaines, a più di una lega dal rifugio dei pirati, decidi di approfittare del resto della notte per goderti un meritato riposo. *Fine dell'Esplorazione*. Vai alla **Via dei Costruttori**.

122

Dopo alcuni minuti di marcia sostenuta, scorgi una pallida luce il cui colore, tra il malva e il verde, ti fa venire la pelle d'oca. Resisti alla sensazione di terrore che ti ispira questa combustione soprannaturale, smorzi la luce del tuo bastone e poi, fermamente deciso a incontrare il padrone di questa regione, avanzi in direzione del fuoco. Dieci minuti dopo, sbuchi in un'immensa radura. Al centro del perimetro delimitato dagli alberi e dalle liane, vedi un cono di luce che fuoriesce da un cratere del diametro di più di un chilometro. Con passo prudente, ti avvicini al bordo della cavità. Improvvisamente, mentre stai per raggiungerlo, i tuoi muscoli restano di colpo come paralizzati! In preda al panico più totale, con le braccia e le gambe intrappolati in una tela invisibile, senti che uno spirito viscido e freddo si insinua nella tua mente. Se possiedi 8 punti di Potere, vai al **193**. Altrimenti, vai all'**89**.

123

Seguendo l'albergatore, ti siedi da solo a un tavolo vicino alle cucine da dove proviene un odorino appetitoso. Una vecchia, coperta di stracci, ti serve un piatto di insaccati e una doppia pinta di una birra altamente alcolica. Poco tempo dopo, mentre la sala si riempie e la birra scorre a fiumi, bevi una nuova pinta e inizi a mangiare i due polli che l'albergatore ti porta personalmente in tavola. Divori il primo a quattro ganasce, poi mangi metà del secondo, e infine raggiungi la camera dove ti aspetta un comodo letto e un cuscino di piume. Una volta coricato, resisti solo un attimo al richiamo del sonno, provando una voluttuosa sensazione di benessere mentre ti addormenti. Vai al **16**.

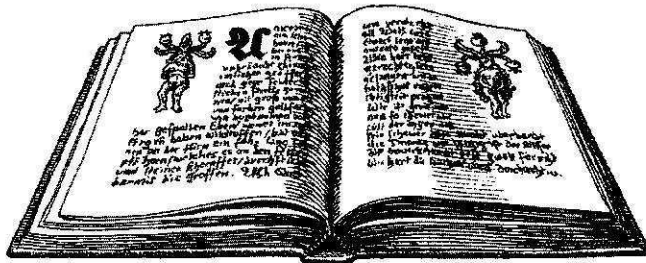
– 124 –

Le minacce proferite dallo sconosciuto non sono tali da impressionarti. Tanto più che i poteri del tuo bastone sono centuplicati quando lo utilizzi contro un mostro creato dalla magia. Lo tendi in direzione del salhaurk e dichiari: «Scusati immediatamente, zoticone! O distruggo questo scherzo della natura!»

Il salhaurk soffia di rabbia, ma il suo padrone, il cui viso diventa rosso a vista d'occhio, tiene con fermezza la catena con le due mani, impedendogli di gettarsi su di te. «Esigo delle scuse!» ripeti con un tono che non lascia nessun dubbio riguardo alla tua determinazione. Vai al **158**.

125

In un sacchetto di cuoio trovi un anello di meravigliosa bellezza. Al centro di una montatura d'argento che rappresenta la forma di una goccia d'acqua, è incastonato un

cristallo di estrema purezza. Hai appena scoperto la Lacrima di Cristallo: un anello magico che aggiunge 2 punti al tuo totale di Iniziativa. Con il cuore colmo di felicità, decidi di passare la notte in questo rifugio provvidenziale. L'indomani, dopo esserti sbarazzato con grande difficoltà dell'animale il quale, durante il sonno, è venuto a raggomitolarsi con discrezione contro la tua spalla, ritorni al Cammino dei Conquistatori per continuare la tua strada. *Fine dell'Esplorazione.*
Vai al **Cammino dei Conquistatori**.

126

Un quarto d'ora dopo, non riesci a credere ai tuoi occhi: una compagnia di saltimbanchi! Dritto davanti a te, al limite del tuo campo visivo, scorgi una buona dozzina di ballerini che eseguono un balletto attorno a una mezza dozzina di musicisti. Sei troppo lontano per distinguere i loro volti, ma noti che sono tutti vestiti in modo sontuoso. *Scelta 11 del Libro del Potere.*

127

Esiti sul da farsi. Improvvisamente... ti si rizzano i capelli! Il tunnel da cui sei arrivato qui è scomparso! Raccogliendo il coraggio e l'energia che ti restano, ammetti l'impossibile. La cosa che sta al centro di questa piazza è una creatura vivente! *Scelta 8 del Libro del Potere.*

– 128 –

Come hai appreso dalla bocca del siniscalco della Città Fortezza, il Cammino dei Conquistatori segna una delle frontiere del mondo di Dorgan. Al di là di questo stretto sentiero, a nord dei Monti dello Scudo, si trovano territori sconosciuti e ostili, popolati da uomini e creature selvaggi. Da molto tempo ormai i soldati evitano la regione, e sono rari i convogli che percorrono ancora questa strada, che secondo molti abitanti della città è infestata da spiriti crudeli e avidi. Il fatto che un luogo così sinistro abbia ispirato storie terrorizzanti non è affatto strano... Questa stretta gola è il luogo ideale per un agguato! A ogni istante hai l'impressione che delle mani ostili si preparino a far cadere blocchi di pietra dall'alto delle pareti. A meno che il pericolo non si nasconda dietro uno dei numerosi massi che ingombrano la strada... O ancora, che non salti fuori improvvisamente dai fitti cespugli che fiancheggiano la carreggiata. Vai al **151**.

129

Se vuoi recarti dai padroni di Selartz, vai al quartiere degli **Alti Padiglioni**. Se non disdegni un bagno di folla, vai al quartiere dei **Mercanti**. Se non sei impressionato dalla cattiva reputazione del quartiere malfamato di Selartz, vai alla **Corte dei Miracoli**. Se cerchi invece la compagnia dei militari, vai verso il quartiere degli **Accampamenti**.

130

Improvvisamente, sbucando dalle alte erbe dove si nascondeva, un'immensa creatura si getta su di te. Tuffandoti a terra con una rapidità inattesa per un uomo che ha passato gran parte della sua vita in una biblioteca, eviti per un pelo l'attacco del mostro. Ti rialzi di scatto, deciso

a dartela a gambe, ma sei sfortunato! A cinque metri da te appare una seconda creatura. Intrappolato tra due mostri armati di mazze di pietra, abbandoni ogni speranza di fuga. Un ghigno feroce deforma il viso di questi umanoidi vestiti di pelli d'animali. *Questi mostri sono alti almeno due metri e mezzo*! pensi sollevando la testa, impressionato dalla lunghezza dei loro canini.

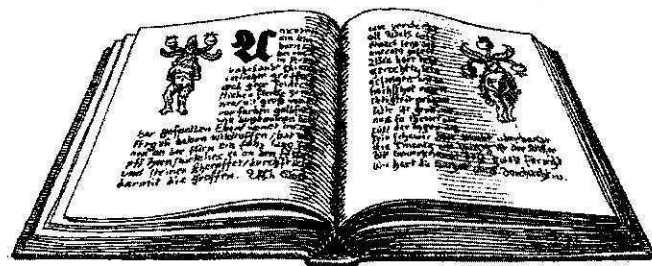
Combattimento Avanzato
Giganti I:11 C:10 V:35 D:3D

Se uccidi i due giganti del Passo delle Rocce, vai al **159**.

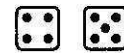
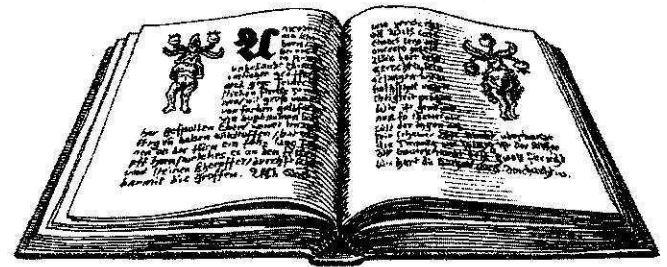
131

Poco dopo raggiungi la cima di una scarpata, da cui scorgi una caverna scavata sul fianco scosceso di un'alta parete. Devi fare un enorme sforzo di volontà per reprimere il panico: il terreno che ti separa dall'ingresso della grotta è cosparso di detriti, di ossa sbiancate dal tempo e cadaveri di animali di ogni tipo, atrocemente mutilati. Distogli lo sguardo da questa orribile visione nel momento in cui un rumore sospetto attira la tua attenzione. Dietro di te, seguendo il sentiero che hai appena percorso, una creatura si avvicina con passo pesante... Giri la testa, ma poi, non vedendo nessuno sul sentiero, ti tuffi dietro un cespuglio spinoso. Da lì, nascosto dalla vegetazione, osservi senza rischiare di essere visto una creatura dalla pelle giallastra, vestita di pelli animali: è un troll, alto cinque metri! Un mostro dalle mani così grandi e forti che potrebbero facilmente frantumarti la testa o staccarti un braccio. Mentre il mostro si avvicina, un fetore spaventoso appesta l'aria. *Scelta 12 del Libro del Potere.*

132

Alla fine della mattinata la tempesta di neve cessa con la stessa rapidità con la quale si era scatenata, dispersa dal soffio di un forte vento da ovest. Sei stanco e sporco, ma felice di ritrovare il calore del sole che scorgi tra due delle più alte cime dei Monti del Rovar. Due ore più tardi, dopo esserti cambiato e ristorato, raggiungi finalmente il valico. Il sole sta già tramontando quando lasci questa pericolosa regione. *Fine dell'Esplorazione.*
Vai ai **Monti delle Bestie**.

– 133 –

Dopo aver scalato una scarpata rocciosa, scopri improvvisamente uno spettacolo che ricompensa tutti i tuoi sforzi. Qui, ai confini del mondo di Dorgan, in questo luogo conosciuto dagli uomini con il nome di Porta d'Oriente, contempli un'Arco d'Invocazione. Ebbro di gioia, percorri senza indugio la mezz'ora di cammino che ti separa ancora dall'immensa costruzione. Solo i sortilegi dei maghi possono aver aperto, più di mille anni fa, questo valico nella montagna, e possono aver innalzato, da una parte all'altra del passaggio, i due fantastici pilastri sui quali poggia a più di trenta metri d'altezza un archi-

133 *Sulla straordinaria costruzione sono incise le rune dell'antico alfabeto*

trave sul quale sono incise le rune del primo alfabeto degli incantesimi. Dopo anni di intenso lavoro, hai infine la conferma irrefutabile delle tue ipotesi: la Città delle Nuvole non è la culla della tua civiltà, come presentivi già da tempo, bensì è stato il mondo di Dorgan ad ospitare un tempo i primi maghi. Ripensando al giudizio dei tuoi pari, che non ti hanno risparmiato nessuna umiliazione quando hai esposto questa teoria, provi un piacere profondo. La scoperta di questa regione giustifica completamente, da sola, la tua avventura. Vai al **154**.

134

Oltrepassi il pentacolo e chiami il demone con voce forte e sicura:
«Non imploro nessun favore e rifiuto di renderti omaggio! Ti ordino di apparire e di sottometterti!»
«Tu sprechi le tue energie» dichiara una voce stridula che sembra provenire da più luoghi allo stesso tempo. «Sappi che avrei potuto essere generoso con te. Purtroppo, per colpa dei tuoi maledetti incantesimi, un buon numero di miei devoti servitori mi ha abbandonato. Per questo io ti maledico, così come questa città è stata maledetta, mille anni fa, dal drago protettore di questo mondo. La città inghiottita sarà la tua prossima dimora e ti prometto che

lì vivrai un'eternità di sofferenze. E poiché desideri tanto incontrarmi, eccomi qua!»
Improvvisamente un'enorme massa compare tra te e lo scrittoio. L'aspetto indefinibile di questa cosa ignobile, che sembra composta da un'infinità di piccole creature di tutte le forme, ti fa irrigidire. Con uno sforzo di volontà sovrumano, opponi la tua forza morale al terrore che ti paralizza le membra. Un centinaio di minuscole bocche avide si avvicinano a te emettendo orribili risucchi... Finalmente superi la tua paura e dai immediatamente inizio a un combattimento dall'esito incerto.

Combattimento Avanzato
Demone I:29 C:20 V:30 D:6D

Sei attaccato da bocche senza denti che cercano di incollarsi alla tua pelle come ventose. Il demone del lago è una creatura vampiresca! Sottrai 5 punti di Danno al demone ogni volta che ti infligge delle ferite. Se riesci a togliere la vita a questo temibile avversario, vai all'**85**.

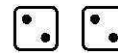
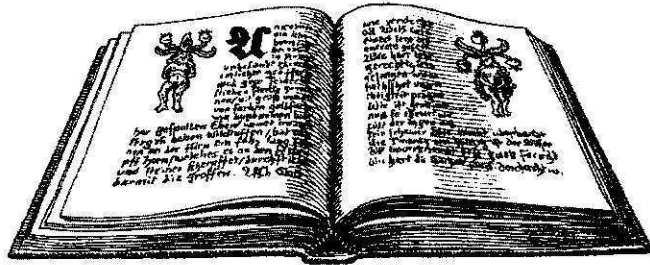
– 135 –

Con lo sguardo feroce, livido di rabbia, parti di scatto a lunghe falcate con la daga in una mano e il bastone nell'altra: alcuni secondi più tardi infili la lama nel corpo della grottesca creatura.
«Che io sia dannato!» esclami: la tua daga, la tua mano e buona parte del tuo braccio si infilano in una sostanza molle, una materia vaporosa, tiepida e acida allo stesso tempo, che offre solo una debolissima resistenza alla pressione del tuo corpo. Vai al **6**.

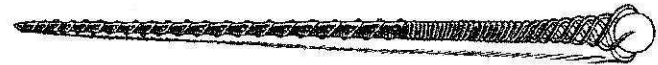
136

Sei forse diventato pazzo? Eppure, quando riacquisti la padronanza dei sensi, scorgi, al di là di una sottile nebbia, una testa dalle incredibili proporzioni. Un brivido ti percorre la schiena mentre una voce squillante si rivolge a te: «Mi congratulo con te, Kandjar, e ti devo delle spiegazioni. Mille anni fa l'orgoglio dei primi maghi fu all'origine di una spaventosa guerra che decimò i popoli di Dorgan. Leggendo quel libro di magia, mi hai reso la libertà, hai riscattato la colpa dei tuoi antenati e hai salvato il mondo di Dorgan da un pericolo imminente. Per la seconda volta nella mia vita devo liberare il mondo di Dorgan dalle forze malefiche che si riuniscono nel cuore della foresta d'Andaines... A meno che tu non l'abbia già fatto! Questo è il mio destino di drago protettore».
Con lo sguardo fisso sugli occhi malva e giallo della creatura, improvvisamente ti senti sollevare da terra e trasportato in aria a una vertiginosa velocità. Poco tempo dopo, scorgi una città sospesa sopra un lago, che riconosci senza difficoltà. Il drago è ormai solo un minuscolo punto all'orizzonte. Contempli la città dei primi maghi, risorta dai flutti dopo tanti anni d'oblio. Presto i tuoi compagni accoglieranno con soddisfazione il racconto delle tue gesta, e tutti ti copriranno di gloria: tra breve diventerai il signore incontestato della sesta scuola di magia. Sei felice, anche se sospetti che il drago abbia fatto sparire il libro di magia che permetteva di invocarlo.
Fine dell'Avventura per tutti.

137

Osservando la daga dello sfortunato Sidon, mediti su quanto è successo. Dopo tutto, l'attacco di questa creatura da incubo ti ha forse salvato da un grande pericolo. Quest'uomo, che aveva saputo ottenere la tua fiducia

presentandosi come un saltimbanco, era forse uno dei numerosi predatori che infestano la regione. Ti rammarichi della scomparsa del bastone, che avrebbe potuto dirti di più sul conto di questo falso giocoliere, ma apprezzi talmente tanto la scoperta di questa daga da essere sul punto di gettare la tua tra le alte erbe. Il tuo fodero contiene ora una daga che battezzi daga di Sidon. Arma magica la quale, quando intraprenderai un assalto di Combattimento, infliggerà un Danno di 2D. Dopo aver dato un ultimo sguardo al cadavere del tuo compagno di un'ora, riprendi il cammino. Vai al **130**.

138

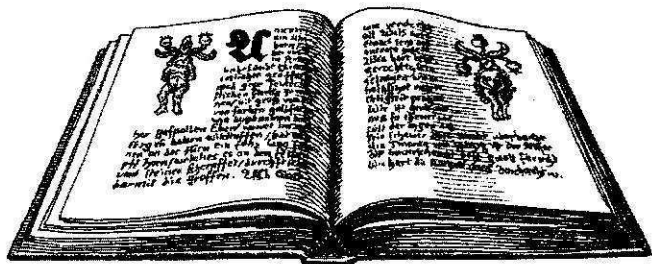
Al termine di una passeggiata che ti ha permesso di scoprire la bellezza dei quartieri ricchi, lo spettacolo che si offre ora ai tuoi occhi non ha niente di sorprendente. Il palazzo del governatore non è che la copia esatta, soltanto di più vaste proporzioni, delle magnifiche rotonde che hai scorto lungo i grandi viali della Città Bassa. Avanzi in direzione dell'unico ingresso dell'imponente edificio: una pesante porta di bronzo controllata da quattro soldati dell'esercito regolare di Dorgan. Di colpo, sbucando da dietro una macchia di cespugli dove si teneva nascosta,

una guardia ti si para davanti. Dichiari subito la tua intenzione di vedere il governatore e il soldato, dopo aver suonato il corno, ti invita a seguirlo fino all'ingresso del palazzo. Là, un altro guardiano ti chiede la parola d'ordine. Una parola d'ordine che hai imparato dalla bocca del siniscalco della Città Fortezza, poco prima della tua partenza per il mondo di Dorgan. Un istante dopo, le porte del palazzo si richiudono dietro di te. Vai al **103**.

– 139 –

Dai un'occhiata intorno al cespuglio dove si è infilata la piccola creatura, stupito di non vederla riapparire dopo un quarto d'ora che hai terminato il tuo pasto. Aspetti ancora una decina di minuti poi, non resistendo più, decidi di vederci chiaro. Un istante dopo, spostando i rami del cespuglio, scopri una buca del diametro di un metro di cui scorgi il fondo, due metri più in basso. La creatura è fuggita attraverso la galleria che si intravede appena in fondo al buco. Incuriosito dalla scoperta, resti un po' soprappensiero; e poi, dopo esserti rivestito, decidi di seguire il cammino percorso dall'animale. Vai al **65**.

140

Un'ora dopo, il tuo sguardo si posa su uno spettacolo tale da toglierti il respiro. Al di là di una stretta fascia di erba bassa si estende un paesaggio di desolazione. Stupito, ti rendi conto che i resti di questa antica città, dagli enormi blocchi di cristallo ricoperti da sottili lastre di vetro, riflettono la luce delle stelle con un'intensità dieci volte maggiore. Avanzi con prudenza tra le macerie. Di colpo, il rintocco di una campana lacera il silenzio. Un terrore

indescrivibile ti assale improvvisamente: il fantastico caos delle rovine di Seleite sembra animarsi di vita propria, e hai l'impressione che una forma alta e scura si interponga tra il cielo e la terra, ricoprendo la città con una cupola di tenebre. *Scelta 7 del Libro del Potere.*

– 141 –

Affascinato dall'incantesimo che si opera sotto i tuoi occhi, e incapace di distogliere lo sguardo da questo tuo gemello, soddisfi la sua richiesta dandogli un oggetto che lui prende con delicatezza. Tra le sue mani l'oggetto brilla di una luce bluastra che diventa sempre più tenue, come se l'essere davanti a te possedesse il potere di nutrirsi della magia degli oggetti. Con le braccia e le gambe molli, preso alla sprovvista dallo strano spettacolo, avverti una sensazione curiosa e inaspettata di benessere. Alcuni secondi dopo, a mano a mano che il corpo del tuo sosia scompare, senti che una nuova energia invade ogni cellula del tuo corpo. Questa creatura, chiunque essa sia, ti ha ringraziato a suo modo per il regalo che gli hai offerto. Ritrovi la Vitalità che avevi il giorno della tua partenza per l'avventura nel mondo di Dorgan, mentre il tuo totale di Danno scende al suo più basso livello. Vai al **101**.

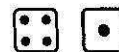
142

Subito dopo il combattimento, senza nemmeno riposarti un po', abbandoni il cadavere del ragno. Gli avvenimenti di questa mezza giornata passata nelle paludi ti hanno talmente sconvolto che non sai quale decisione prendere. Pensi di rinunciare in parte a questa prova di forza e di ritornare indietro (vai alle **Paludi**); oppure, sempre irremovibilmente deciso, intendi continuare la tua esplorazione (vai alla **Terra dei Dannati**)?

– 143 –

Improvvisamente, nel momento in cui un gruppo di cinque sciancati si alza e ti segue, un urlo stridente risuona in una stradina vicina. Subito gli zoppi accelerano il passo. Per un attimo temi che la tua vita sia in pericolo, ma gli accattoni ti superano senza prestarti la minima attenzione. Poi, con una rapidità che niente nel loro aspetto lasciava immaginare, filano a quattro zampe nella direzione delle grida. Vai al **99**.

144

L'indomani mattina, al termine di una notte tranquilla e riposante, continui la tua esplorazione di Ordreth. Risali il corso del fiume il quale, secondo i tuoi calcoli, si dirige ora verso la parte nord-ovest della foresta. Ad un tratto dei grossi mulinelli si formano sulla superficie dell'acqua, a uguale distanza dagli argini; afferri la daga, reagendo d'istinto quando un'enorme massa nera si solleva sorgendo dal fiume. A più di cinquanta metri d'altezza, all'estremità di un collo immenso che si muove mollemente, vedi la testa orribile di una creatura probabilmente

vecchia come il mondo di Dorgan. Mentre il collo di questa bestia preistorica, ricurvandosi lentamente, dirige verso di te una testa dalle dimensioni di un barile, vieni colto dal panico. La testa è attraversata da una bocca ossuta che si apre e si chiude con sinistri schiocchi.
Scelta 2 del Libro del Potere.

145

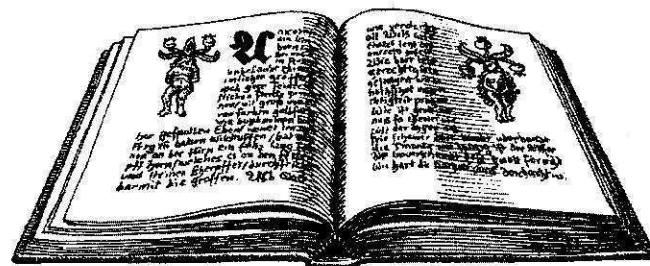
Dopo aver deposto le armi, segui una delle guardie all'interno della cinta degli accampamenti. A mano a mano che ti avvicini al centro, botteghe di artigiani e magazzini si succedono agli alloggi della truppa. Più avanti, ai bordi del recinto e delle scuderie, ci sono le grandi tende che ospitano gli alloggi degli ufficiali, i refettori, gli arsenali e le sale di scherma dove si esercitano i soldati. Ti trovi a qualche passo dal recinto dei cavalli. La guardia ti invita a seguirla e prosegue verso un largo passaggio, sotto la copertura di un immenso tendone teso al di sopra di un susseguirsi di tende. Hai percorso un po' meno di un centinaio di metri, quando il tuo accompagnatore spinge una porta tagliata nel telone e ti fa entrare in una stanza sobriamente ammobiliata, con dieci sedie e un lungo tavolo sul quale è spiegata una grande mappa dello stato maggiore. Dopo averti chiesto di pazientare un attimo, la tua guida esce dalla stanza. Vai al **60**.

146

Passa poco tempo prima che Xern ritorni verso di te correndo e lanciando grida laceranti:
«Bugiardo! Quella sporca bestiaccia mi ha morso!» urla. Dal lungo cunicolo sbuca nel corridoio nel quale lo aspettavi con impazienza per impadronirti del libro che ti serve. Mentre il corpo di Xern comincia a smaterializzarsi, con mano decisa prendi il libro che stringe tra le

braccia, ritorni sui tuoi passi e lasci la biblioteca come se un esercito di demoni si fosse lanciato al tuo inseguimento. Vai al **204**.

147

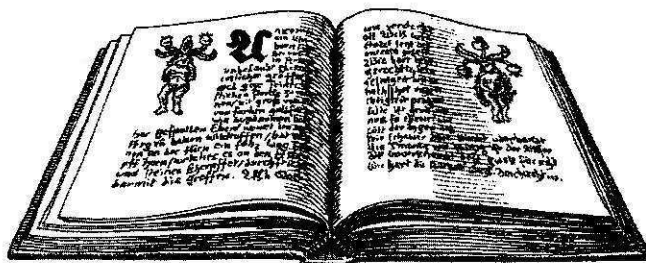
Incredibile! Mentre ti dirigi verso il budello, una tenue luce dorata si diffonde lentamente sulla superficie metallica. Aspetti... e la porta si apre lentamente, dal budello verso la grotta. Spossato dalla lunga marcia che ti ha condotto in questo luogo e ancora sotto shock per le fatiche affrontate, esiti sulla condotta da seguire.
Scelta 14 del Libro del Potere.

148

Non ti aspettavi affatto quello che vedi! Non si tratta di un mostro: è un uomo quello che spunta dalle alte erbe, vestito con una camicia a righe colorate e un cappello di paglia verde con una lunga piuma gialla. Con una mano solleva un lungo bastone di legno e si aggiusta il copricapo. Con l'altra, tira delicatamente i peli dei folti baffi che attraversano il suo viso paffuto. Dopo un istante che ti sembra un'eternità, abbassa la testa e rompe il silenzio, visibilmente imbarazzato.
«Ti seguo fin dal tuo arrivo al Passo delle Rocce, ma non osavo avvicinarti, per paura di importunarti. Questa regione è pericolosa, e poiché seguiamo la stessa direzione

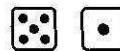
148 *Dall'erba alta esce un ometto con la camicia a righe vivaci*

contavo di restare vicino a te senza farmi notare. Se lo desideri, potremmo fare un pezzo di strada insieme. So combattere, e se ne avremo il tempo ti mostrerò alcuni trucchi di magia di cui detengo il segreto».
Vai al **173**.

149

Se il menestrello è con te, richiudi il tuo libro, e vai al **12** del libro di Keldrilh. Altrimenti, vai al **68**.

150

«Avvicinati, Kandjar! Devi toccarmi con il tuo completo consenso affinché si verifichi la nostra simbiosi».
Non appena sfiori la superficie nera e liscia, una sorda vibrazione riempie l'aria. Lentamente il guscio dell'uovo si screpola; sembra ritirarsi su se stesso per poi rompersi in migliaia di frammenti. Allora scopri il segreto che proteggeva così bene dentro di sé. L'Uovo di Tenebra era la forma originaria di una Sfera d'Oscurità! Una creatura dai poteri fantastici, la quale, posandosi ora sopra la tua testa, ti dà la potenza di un dio. La fusione delle vostre menti è totale. Tuttavia, come contropartita della forza soprannaturale che si riversa su di te, vieni in eterno spogliato dei sentimenti umani. Ora sei il servitore di una potenza malefica per la quale l'amore, la generosità e la compassione non sono mai esistiti. Tu servi ormai il male

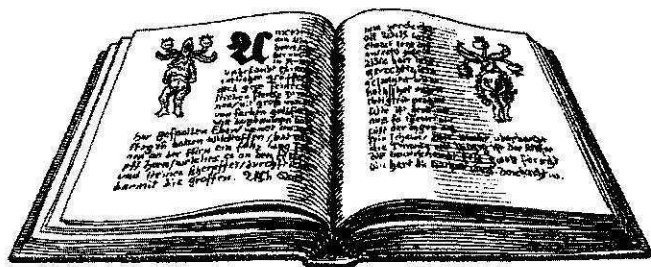
151 *Quella pallottola di pelo, non più grande di un gatto, ti guarda con i suoi tre occhietti*

e trai la tua forza dal suo crogiolo di paura e di odio. Ma tutto questo non ha più importanza per Kandjar, il quale spezza il suo bastone in mille pezzi, vola nel cielo e osserva il mondo di Dorgan come un bambino osserva un giocattolo. No, per Kandjar l'immortale, per Kandjar il maledetto, non conta più nient'altro che la soddisfazione del suo potere di distruzione.
Fine dell'Avventura per tutti.

151

Distrutto dalla stanchezza dopo due giorni di marcia resa difficile da un tempo freddo e piovoso, approfitti del ritorno del sole per asciugarti i vestiti e fare un pasto più che meritato. Se il calcolo del siniscalco è esatto, dovresti lasciare il Cammino dei Conquistatori già domani, verso la fine della mattinata. Mentre stai mangiando con grande appetito ti si avvicina un curioso animale dal pelame rossastro, che si ferma varie volte per annusare nella tua direzione. Arrivata a cinque metri da te, questa palla di peli, non più grande di un gatto, si solleva sulle zampe posteriori e ti osserva con i suoi tre occhi luccicanti, disposti a triangolo attorno a un muso appiattito.
Scelta 13 del Libro del Potere.

152

La mattinata sta per terminare, e scopri un paesaggio che si differenzia singolarmente da tutti quelli che hai incontrato in precedenza: fino a un centinaio di metri dalle rive del lago dalle acque torbide, la terra è sterile come un deserto di pietre. Soltanto una specie di funghi dal colore bianchiccio è riuscita ad adattarsi a questa terra desolata, e si è attaccata ai tronchi caduti rodendo la corteccia e contaminando il legno, come una lebbra. Ai bordi delle

foreste di Ordreth e di Andaines, gli alberi spogli assomigliano a scheletri. Vai al **178**.

153

Sotto i tuoi occhi stupefatti l'elmo si è allargato, acquistando, come puoi constatare posando il copricapo sulla testa, la forma esatta del tuo cranio. *Un regalo degno di un principe* pensi, guardando la porta ora chiusa. Possiedi un elmo di Mildrilth che aumenta il tuo totale di Combattività di 2 punti. Una dozzina d'ore più tardi, quando esci di nuovo all'aperto, indossi l'elmo.
Fine dell'Esplorazione. Vai alle **Viscere del Rovar**.

154

L'immagine incisa nella pietra della costruzione esercita su di te un fascino irresistibile. Finora, non hai mai avuto l'occasione di stilare un patto con una creatura che assomigli più o meno a questa bestia alata, coperta di scaglie e munita di potenti zampe. Una volta, al tempo del suo splendore, l'arco permetteva ai maghi di invocare questa creatura, che all'apparenza sembra assomigliare a un rettile. Se possiedi 8 punti di Potere, vai al **182**. Altrimenti, vai al **202**.

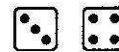
– 155 –

Poco dopo lasci le rive del fiume e penetri nell'ombra umida degli alberi giganti della foresta di Ordreth. Anche se la creatura che hai appena incontrato era inoffensiva, ci saranno sicuramente altri mostri che si nascondono nelle profondità di questo fiume dalle acque melmose. E c'è da scommettere che non sono tutti vegetariani. Vai al **18**.

156

A una decina di metri dall'entrata del budello, decidi di attivare il tuo bastone. Nell'istante in cui un getto di scintille scaturisce dall'oggetto magico, respingendo l'oscurità compatta che regnava nella galleria, sei colto da un incredibile terrore. Due orribili creature, specie di umanoidi villosi e vestiti di pelli animali, stavano nascoste nelle tenebre del sotterraneo, a una decina di metri da te. Sono armate di un'enorme mazza ferrata, e si muovono nella tua direzione. *Scelta 9 del Libro del Potere.*

157

Pensi continuamente alle malattie che puoi prendere in questa melma infestata di zanzare. Ti sembra già che una febbre maligna ti annebbi la mente, che il tuo cuore batta più forte del solito e che il tuo intestino brontoli in modo inconsueto. Di pessimo umore, allunghi il passo rimuginando cupi pensieri ma all'improvviso il terreno ti scompare sotto i piedi. Malgrado gli sforzi, perdi l'equilibrio e finisci a testa in giù in un buco melmoso. Un istante dopo, riemergi con l'acqua fino alla cintura. Fortuna che la trappola naturale nella quale sei caduto non era profonda! Esci senza difficoltà dalla pozzanghera, ripulendoti il viso macchiato di fango e sbirci la creatura nera che si è

attaccata... Una grossa sanguisuga! Là, sulla punta del naso! Una folle collera ti invade all'istante: prendi con due dita il corpo del parassita, e con un gesto che tradisce il tuo disgusto tiri con un colpo secco.

Combattimento Semplice: 1D

Se stacchi la sanguisuga senza soccombere al dolore, puoi scegliere se tornare sui tuoi passi (vai alle **Paludi**) o continuare la tua esplorazione (vai al **72**).

158

Lo sguardo carico d'odio dell'uomo si abbassa incontrando il tuo. Balbetta qualche parola incomprensibile, poi si gira bruscamente e se ne va. Un sospiro di sollievo esce dalla folla che tratteneva il fiato, mentre l'uomo e la bestia, facendosi largo tra i curiosi, filano a tutta velocità verso il nord della città. Un momento dopo, i Fengani sorridenti ti ringraziano per aver dato una buona lezione a Cador, un uomo conosciuto da tutti gli abitanti della Città Alta per la sua cattiveria.
«Diffida di Cador e ritorna verso il porto!» dichiara un ragazzo sporco e vestito di stracci, prima di aggiungere a bassa voce: «Così come il sud appartiene al governatore, il nord della Città Alta appartiene a lui. È vendicativo, e tra poco manderà i suoi sgherri a cercarti. Credimi! Se non fili via, finirai come tanti altri nello stomaco dei suoi salhaurk!»
Dopo aver fatto scivolare con discrezione due scudi d'oro nella mano del ragazzo, torni in direzione del porto di Fenga. Per quanto tu sia coraggioso, l'idea di fare la parte della lepre nella battuta di caccia che Cador sta probabilmente organizzando in questo momento ti fa venire la pelle d'oca! *Fine dell'Esplorazione* della Città Alta.
Vai a **Fenga**.

– 159 –

Esaminando più da vicino i cadaveri dei giganti, scopri un ben magro bottino: gioielli, collane e braccialetti ricavati da ossa umane e incisi con motivi che rappresentano una pietra preziosa o una sorgente che scende da una grotta. *Che bell'affare!* pensi, valutando il profitto che la tua scuola di maghi potrebbe ricavare dalla forza fisica di queste creature. Una volta addomesticati e addestrati, e a condizione che fossero sufficientemente numerosi, i giganti costituirebbero un esercito dalla potenza terrificante. E basterebbe educare i migliori di loro per creare una nazione di costruttori... *Fine dell'Esplorazione.*
Vai al **Passo delle Rocce**.

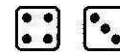
160

Stai facendo mentalmente l'inventario dei metodi principali insegnati nella tua scuola per rovesciare una monarchia, quando un rumore sospetto, dietro di te, ti mette in allerta e i tuoi sogni di potenza scompaiono di colpo. Ritornando alla realtà, ti rendi bruscamente conto della necessità di prendere una decisione.
Scelta 15 del Libro del Potere.

161

Perdi conoscenza nell'istante in cui il peso di questo mostro si schianta al suolo. Se possiedi 10 punti di Potere, vai al **Pentacolo**. Altrimenti, vai al **34**.

162

Gli uomini si scansano al tuo passaggio, ma i colpi piovono numerosi e non riesci a evitare tutti gli attacchi dei taglialegna. Tuttavia riesci a spezzare il cerchio dei tuoi aggressori. Un istante dopo oltrepassi l'entrata del

villaggio e, a gambe levate, raggiungi i bordi della foresta di Andaines. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Kandaroth**.

163

Se desideri scoprire i sobborghi del quartiere povero di Fenga, vai alla **Città Alta**. Se preferisci recarti al palazzo del governatore, vai alla **Città Bassa**.

– 164 –

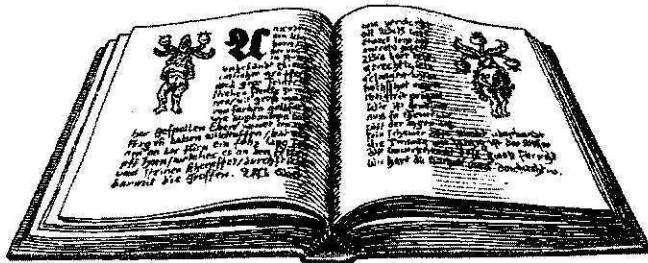
Fin dalla caduta delle prime pietre arresti la tua corsa cieca, e preghi il cielo di venirti in aiuto. In piedi, con gli occhi chiusi, immobile come una statua, senti il frastuono dell'enorme quantità di rocce precipitate dalla montagna che si abbattono sul sentiero, così vicino a te che pensi sia giunta la tua fine, come se il soffio della morte... È un miracolo: riesci a sfuggire alla valanga che si abbatte a meno di una cinquantina di metri da te e poi precipita nel crepaccio. Quando riapri gli occhi, libero finalmente dalla paura, i Monti del Rovar risuonano ancora degli echi di questo terribile cataclisma naturale. Ogni pericolo sembra finalmente scomparso e la prospettiva di essere scampato a una morte poco gloriosa ti ha in un certo senso ravvivato! Naturalmente, non puoi più fare marcia indietro. Dietro di te, là dove si è abbattuta la valanga, si sono alzati enormi cumuli di neve. Per passare in quel punto sarebbe necessario scavare un cunicolo attraverso una neve talmente compatta da impedire a qualsiasi potere magico di funzionare. Felice di essere sfuggito per un soffio a un destino tragico, continui la tua ascesa. Vai al **132**.

165

Mentre raggiungi il limitare della radura, sei ancora sotto shock. L'evocazione di quelle immagini ti ha talmente sconvolto che hai l'impressione di non essere più lo stesso Kandjar che la sera precedente si era imprudentemente avventurato tra le rovine di Seleite. Ti sembra che una forza misteriosa eserciti la sua influenza su di te, che si sia impossessata di una parte della tua mente e che niente ormai potrà più essere come prima. La Sfera d'Oscurità non era un sogno, ma una realtà di cui dovrai d'ora in poi tenere conto. Da questo momento, lancia un dado ogni volta che scegli un atteggiamento . Il risultato indicherà il numero di punti di Danno che perderai.
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Seleite**.

166

Il tutto dura pochissimo, ma qui i secondi sembrano durare un'eternità. Le quattro creature restano sulla soglia senza entrare nella caverna e continuano a parlare tra di loro con quel linguaggio di cui non capisci nemmeno la minima parola. Il flusso di luce che si insinua attraverso l'apertura ti impedisce di distinguere altro se non la forma di questi umanoidi, larghi quanto bassi. Improvvisamente gli sconosciuti indietreggiano e la porta si richiude dietro di loro. Alla luce magica del tuo bastone ti avvicini con prudenza alla porta, ma un'ora dopo devi arrenderti all'evidenza. Come temevi, questa porta è incantata da un sortilegio che nessuno dei tuoi poteri è in grado di spezzare. Quanto a usare la forza... abbandoni l'idea con la stessa velocità con la quale ti è venuta in mente. Se utilizzassi un'arma, non faresti altro che rovinarne la lama. Se tentassi di forzare la porta a spallate o a calci, non faresti che attirare l'attenzione di coloro che sorvegliano questo luogo. Deluso di non poterne sapere di più

sugli abitanti di questo mondo sotterraneo, ma spinto soprattutto dal desiderio di non correre nessun rischio inutile, decidi di ritornare all'aperto. Una volta terminata la tua ricerca, avrai sempre il tempo di esplorare meglio questa regione. *Fine dell'Esplorazione*. Vai alle **Viscere del Rovar**.

– 167 –

Al termine del combattimento i vestiti dei tuoi avversari giacciono ai tuoi piedi come tanti involucri vuoti. Con un certo disgusto frughi i vestiti e i giustacuori, e un istante dopo, tra le pieghe di un giustacuore dai colori sbiaditi, trovi un medaglione di rame che reca inciso un testo. L'usura dell'oggetto testimonia la sua antichità, tuttavia riesci a leggere senza difficoltà questa lingua, simile a quella usata oggi dagli abitanti di Dorgan:

Maghi eravamo,
Prima di espiare le nostre colpe
E di pagare il prezzo del nostro orgoglio.
Il riposo e la pace troveremo,
Quando il demone del lago morirà.
Chiunque tu sia, abbi il nostro perdono
E affretta la nostra liberazione!

Dei maghi! Guardi con stupore la scritta sul medaglione! La scoperta di questo oggetto giustifica la tua ricerca: sembra provare che la culla del popolo dei maghi si trova proprio nel mondo di Dorgan. Ma, anche se sei contento di aver finalmente ottenuto un risultato dopo tanti anni di ricerche, sei scosso dalle circostanze di questa rivelazione. Le creature contro le quali hai appena combattuto erano degli spettri di maghi! Un istante più tardi, dopo aver messo il medaglione nel sacco, lasci questo luogo maledetto sperando di poter oltrepassare al più presto l'anello di nebbia delle paludi. Vai al **37**.

168

La sensazione di profondo sollievo che provi, ritrovando il paesaggio della Porta d'Oriente, ti ricorda quante cose strane ti sei lasciato alle spalle. Hai perso conoscenza, questo è sicuro. E tuttavia sei convinto di non aver sognato quell'avventura. *Devo trovare il Libro di Magia del Protettore* pensi, mentre posi gli occhi su una prova irrefutabile della realtà. Indossi un vestito che non ti appartiene! Un vestito di seta orlato d'oro, con applicate delle pietre preziose, leggero come una camicia di pizzo. Hai il vestito di Polyps, ultimo mago del mondo di Dorgan e fondatore della Città delle Nuvole. Questo vestito, che si disintegra se qualcun altro tenta di indossarlo, trasmette un'incredibile potenza soprannaturale: aggiungi 5 punti al tuo totale di Magia e 3 punti al tuo totale d'Aura. Dopo aver indossato con prudenza un secondo vestito in modo da dissimulare questo tesoro inaspettato, parti alla ricerca del libro di magia.
Fine dell'Esplorazione. Vai alla **Porta d'Oriente**.

– 169 –

Improvvisamente ti si rizzano i capelli in testa: proprio nel momento in cui hai deciso di tornare in direzione del

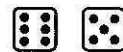
porto, un rumore sospetto ha attirato la tua attenzione. Il sibilo di un salhaurk! Ti giri di scatto... dietro di te, da una casa davanti alla quale sei appena passato, escono dieci uomini vestiti di cuoio, tra i quali riconosci il Fengano che qualche ora prima ti ha mancato di rispetto. Ognuno di loro tiene una spada in una mano e una lunga catena d'acciaio nell'altra. All'estremità di ognuna di queste catene c'è un salhaurk che grugnisce con impazienza! Intendi affrontare il combattimento (vai al **207**) o preferisci girare le spalle ai tuoi aggressori e darti alla fuga invocando aiuto (vai al **61**)?

170

Facendo scorrere il tuo sguardo dalla base alla cima degli Alti Padiglioni, provi una spiacevole sensazione di schiacciamento e di oppressione. Non riesci a credere ai tuoi occhi! Lasciando la Città delle Nuvole per venire a esplorare questo mondo sconosciuto, non ti aspettavi di scoprire uno spettacolo così incredibile! Cinquanta metri ti separano ancora da questa costruzione e non scorgi già più le orifiamme poste in cima ai dieci enormi piloni che sostengono l'edificio! A meno di venti metri dagli Alti Padiglioni, una delle quattro guardie piazzate all'ingresso del velario si avvicina a te. Un istante dopo, si rivolge a te in questi termini:

«Benvenuto, straniero! Nintelhot, il nostro padrone, è venuto a conoscenza della tua presenza nella nostra bella città. Non vede l'ora di incontrarti e ti invita alla sua tavola. Se vuoi seguirmi...»

Anche se non ti piace affatto venire a sapere che una spia ha seguito ogni tua mossa dal tuo ingresso a Selartz, il tono cortese che usa nei tuoi confronti, così come la prospettiva di un buon pasto in compagnia di Nintelhot non ti dispiacciono affatto. Acconsenti con un cenno del capo e segui la tua guida. Vai al **30**.

170 *In cima agli enormi piloni che sostengono le tende garriscono gli stendardi*

171

Dopo un'ora di marcia massacrante, trovi infine rifugio in una piccola caverna. Disteso sulla tua coperta, ripensi a quel budello e ai suoi orribili guardiani. Niente e nessuno potrà mai obbligarti a ritornare in quel sotterraneo. Riprendi il cammino verso la fine del pomeriggio, mentre i raggi del sole attraversano il cielo ancora carico di nuvole grigie. *Fine dell'Esplorazione.*
Vai ai **Monti delle Bestie**.

– 172 –

Alla fine della mattinata inizi la discesa che ti conduce, dopo circa otto ore, sulla soglia della porta su cui è scolpita un'incudine da maniscalco. Se possiedi 5 punti di Potere, vai all'**Assemblea**. Altrimenti, vai alle **Viscere del Rovar**.

– 173 –

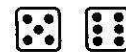
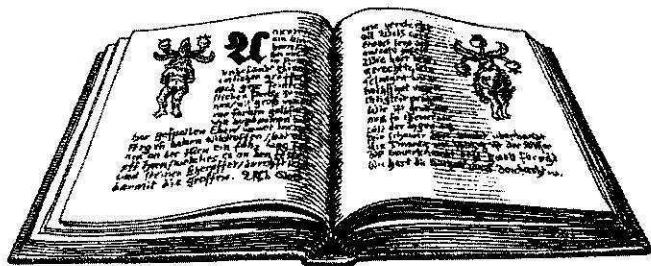
Trucchi di magia! Trattieni un sorriso vedendo che l'uomo ha estratto tre piccole palle di cuoio da una borsa di pelle. Un saltimbanco! Rinfoderi la tua arma e lo lasci avvicinare. Un istante dopo, cammini al suo fianco conversando amichevolmente e scambiando delle battute di spirito di cui il tuo compagno sembra particolarmente ghiotto. Tra una battuta e l'altra, vieni a sapere che Sidon viaggia molto, da Selartz a Fenga, passando la maggior parte delle volte attraverso il villaggio di taglialegna di Kandaroth. Mentre ridi a crepapelle per l'ultima buffonata del tuo compagno, una creatura gigantesca si getta su di lui, saltando fuori dalle alte erbe nelle quali si nascondeva. Preso alla sprovvista dall'attacco del mostro, assisti impietrito al combattimento tra questa specie di umanoide vestito di pelli e Sidon, il quale, con un istinto dispe-

rato, tende il suo bastone verso di lui. Il combattimento dura una frazione di secondo. Sidon cade a terra morto stecchito, decapitato da una mano potente armata di forti artigli. Quanto al suo avversario, solo un piccolo cumulo di cenere testimonia ancora la sua esistenza. Non resta alcuna traccia del bastone del tuo compagno; in tutta fretta, frughi tra i vestiti di Sidon: trovi un acciarino e un pezzo d'esca in una delle sue tasche, una borsa contenente tre palle di cuoio e cinque pezzi d'argento e anche una daga, finemente lavorata, che nascondeva in uno stivale.
Vai al **137**.

174

Sei bruscamente sollevato da terra. Gli insetti, che non avevi sentito ritornare, si sono attaccati ai tuoi vestiti e ora ti trascinano a una velocità spaventosa in direzione sud. La stanchezza di una notte di veglia, lo sforzo fatto per lanciare il tuo sortilegio e la terribile sensazione di vertigine che provi, fanno crollare la tua resistenza e sprofondi quasi subito in un dormiveglia. Quando riprendi conoscenza, sei disteso sull'erba tenera di una collina. *L'ho scampata proprio bella!* pensi, constatando che i soli insetti che adesso ti svolazzano intorno sono delle magnifiche e rassicuranti farfalle. Per niente al mondo cercherai di ritrovare quella casa e il suo terribile inquilino. *Fine dell'Esplorazione* della Grande Pianura.
Vai alle colline delle **Barbe Fiorite**.

175

Mentre avanzi nel lungo tunnel con passo felpato e con tutti i sensi all'erta, rivivi mentalmente gli ultimi istanti del combattimento che hai appena sostenuto. Gratz è crollato di colpo e si è consumato tra le urla, lasciando

come unica testimonianza della sua esistenza un piccolo cumulo di ceneri rossastre, subito disperse dal soffio di un vento bruciante. Vai al **101**.

– 176 –

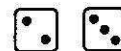
Avanzi verso il campo lentamente e in completo silenzio, deviando varie volte per evitare i detriti. Di tanto in tanto ti fermi per prestare orecchio a ogni rumore, ma il vento che si alza di nuovo, soffiando dietro di te, non ti permette di spiare i discorsi degli sconosciuti. Arrivato a meno di un tiro di pietra, dai un'attenta occhiata attorno e scopri un gruppetto di dieci guerrieri, rumorosi, sporchi come le loro uniformi, armati da capo a piedi. Stando ai numerosi otri che circolano di mano in mano, costoro sono già abbastanza ubriachi. L'aspetto ripugnante di questa gente ti invita a un'estrema prudenza; tuttavia, quando vedi un pentolone messo a bollire a una decina di metri dal campo, ti viene una buona idea e decidi di agire senza indugio. Cogliendo l'occasione più propizia scivoli nell'oscurità, sgozzi l'uomo senza lasciargli la possibilità di mandare il più piccolo grido, trascini il suo corpo dietro un cumulo di detriti e indossi i suoi stracci. Poi, in un batter d'occhio, utilizzando la tua abilità nel trucco, trasformi l'aspetto del tuo viso in modo da assomigliare in ogni tratto allo sfortunato guerriero. Hai appena il tempo

di versare il contenuto di una fiala soporifera nel pentolone, che dieci uomini si avvicinano con in mano una scodella e un cucchiaio di legno. Servi i primi sei, che tornano al loro posto accanto al fuoco e si affrettano a ingurgitare la zuppa senza dire neanche una parola. Quando il settimo ti dice qualcosa nella sua lingua, probabilmente uno dei tanti dialetti di Dorgan ma di cui capisci solo una parola su due, ti rendi conto che il tuo gioco sta per essere scoperto. Vai al **46**.

177

Dopo una ventina di minuti cominci a percorrere il ponte, al di sopra di un baratro nero di cui non si vede il fondo. Dopo un centinaio di metri, quando sei a metà della traversata, delle improvvise raffiche di un vento cocente minacciano di farti perdere l'equilibrio. Il calore che proviene dalle viscere della terra è talmente insopportabile che hai l'impressione di soffocare. Con gli occhi stralunati, il respiro affannoso, ti rendi conto che una potenza soprannaturale è all'opera in questo luogo: tra te e il tunnel che rappresenta la tua via di salvezza, ora si materializza una creatura delle tue dimensioni. Più morto che vivo, assisti all'apparizione.
Scelta 6 del Libro del Potere.

– 178 –

Marci con prudenza sul suolo fangoso che scende dolcemente fino alla riva, respirando un'aria che ti prende al naso e alla gola. Qui, più vicino alle acque del lago, l'odore di putrefazione che infesta l'atmosfera è quasi insopportabile. Tuttavia se trovassi un modo per sbarazzare la regione del suo flagello vegetale, questo luogo disabitato sarebbe perfetto per la realizzazione dei tuoi

progetti. Ci sono tutti i materiali necessari alla costruzione della settima scuola di magia: il legno delle foreste d'Ordreth e d'Andaines, la pietra dei Monti dello Scudo, gli uomini dei popoli primitivi che vivono a nord di Dorgan, il denaro delle botteghe commerciali che aprirai nelle due città mercantili, Selartz e Fenga... La tua scuola, che immagini sospesa al di sopra di questo lago, si chiamerebbe Arabesco, in ricordo del fiero battello che ti ha condotto in questo mondo. Vai all'**84**.

179

Di fronte a te, da nord a sud a perdita d'occhio, si erge una cresta rocciosa irta di picchi innevati. Attraverso i Monti dello Scudo, lungo questa rampa sinuosa e ghiacciata, l'ascensione è molto più ardua di quanto lasciasse supporre la tua mappa del mondo di Dorgan. All'alba inizi a percorrere un sentiero spazzato senza tregua da raffiche di vento, sperando di raggiungere la Porta d'Oriente prima di ritrovarti completamente congelato. Vai al **133**.

180

Dopo esserti sbarazzato dei guerrieri, frughi nei loro vestiti nella speranza di trovare un oggetto prezioso o un'indicazione importante. Ma dopo una mezz'ora di minuzioso esame devi arrenderti all'evidenza: questi barbari trasportano nei loro sacchi solo qualche straccio e dei pezzi di carne secca. Le loro armi, pugnali e mazze, sono di fattura rozza. Infine, i loro gioielli, collier e braccialetti incrostati di piccole ossa umane o di pietre senza il minimo valore commerciale, sono dello stesso acciaio delle loro lame. Indispettito, continui la tua strada alla luce del bastone. *Fine dell'Esplorazione*.
Vai al **Cammino dei Conquistatori**.

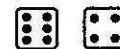
– 181 –

Come già temevi quando hai iniziato a percorrere il sentiero che conduce alla caverna del troll, esci un'ora dopo a mani vuote dall'Antro Malefico. Il mostro, di cui non resta che uno scheletro impressionante, non possedeva nessun oggetto per cui valesse la pena di rischiare la vita. Senza perdere un secondo di più in questo luogo, ritorni al sentiero degli alberi contorti e riprendi la direzione della radura. *Fine dell'Esplorazione*.
Vai a **Ordreth**.

– 182 –

Mentre ti avvicini a uno dei pilastri per esaminarlo meglio, hai la sensazione che una forte attrazione magnetica rallenti il tuo passo. Tenti di resistere al suo fascino, ma il fluido ipnotico della Porta d'Oriente ti immobilizza, soggiogando la tua volontà. Sotto l'effetto di una forza misteriosa, le tue palpebre si chiudono irrimediabilmente. Tutt'attorno a te, la Porta d'Oriente e le montagne circostanti sembrano smaterializzarsi. Vai al **75**.

183

Marci senza tregua fin dall'alba lungo uno stretto sentiero di terra battuta. Raggiungi il Passo delle Rocce alla fine di una mattinata assolata, soddisfatto di aver percorso la metà della distanza che separa le due città del mondo di Dorgan: Selartz e Fenga. Com'è piacevole questo luogo! Ma forse pericoloso... Nella Città Fortezza, in cui sono iniziate le tue peripezie, circolano le ipotesi più strane a proposito del Passo delle Rocce. Alcuni pensano che una banda di predatori saccheggi tutto ciò che passa di qua. Altri parlano di bestie feroci, di creature mostruose le quali, in piena notte, uscirebbero dalla foresta di Andaines o discenderebbero i ripidi pendii dei Monti del Rovar.

Secondo il siniscalco, solo un pazzo oserebbe affrontare senza scorta la strada dei convogli che collega le miniere del Calderone al porto di Fenga. Vai al **10**.

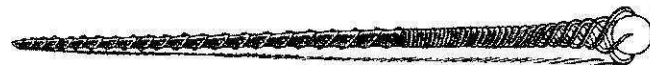
184

Degli uomini! pensi. Ma ti rendi conto immediatamente di aver commesso uno sbaglio irreparabile. Avanzi per alcuni passi, con il cuore in tumulto, ma al tuo avvicinarsi le porte si richiudono ben più rapidamente di quando si erano aperte, non lasciandoti nessuna possibilità di raggiungerle prima della loro completa chiusura. Otto ore dopo, al termine di una marcia forzata, esci di nuovo all'aria aperta. Stremato dalla stanchezza, ritieni malgrado tutto più prudente continuare ancora un'ora o due per allontanarti dall'ingresso del budello da cui, a ogni istante, potrebbero uscire gli abitanti del mondo sotterraneo. *Fine dell'Esplorazione*. Vai alle **Viscere del Rovar**.

– 185 –

Poco dopo un grido lacerante risuona nella casa in fiamme e uno dei due uomini esce con il neonato tra le braccia. Un baccano incredibile e le lacrime di gioia di una madre al colmo della felicità per aver ritrovato suo figlio, un bambino di nome Titaoua, salutano il gesto dell'eroe. Approfitti di questo momento di esultanza per dartela a gambe: le avventure che hai già vissuto dal tuo arrivo in questo mondo ti hanno insegnato a diffidare delle reazioni superstiziose degli abitanti del mondo di Dorgan. Soddisfatto da ogni punto di vista, giri le spalle alle rovine fumanti della casa e raggiungi di nuovo il terreno incolto che separa la Corte dei Miracoli dal quartiere degli Accampamenti. *Fine dell'Esplorazione* della Corte dei Miracoli. Vai a **Selartz**.

186

Dall'estremità del tuo bastone fuoriescono scintille di tutti i colori, che si innalzano nell'aria... per poi scomparire in un crepitio, come aspirate dalle crescenti tenebre. Sicuramente la potenza del tuo sortilegio non può niente contro i malefici dell'essere che ti si oppone. Inebetito, tremante di paura, ti prepari a esalare l'ultimo respiro. Vai al **78**.

– 187 –

Subito dopo essere uscito dal tunnel, ai tuoi occhi si presenta uno spettacolo inatteso. Realtà, illusione, frutto della tua immaginazione? Vedi un muro, alto una ventina di metri, che delimita un vasto spazio circolare, al cui centro si erge un blocco cubico grande come una casa. Osservando l'enorme cubo, senza tuttavia correre il rischio di avvicinarti, ottieni solo poche informazioni utili. A prima vista questa bizzarria della natura sembra fatta di una materia solida, anche se la superficie opaca è striata da una rete di venuzze. Vai al **127**.

188

A poco a poco, malgrado una resistenza accanita, perdi qualsiasi controllo sul tuo corpo. Avanzi verso il lago, dapprima contro la tua volontà, poi come un sonnambulo privato di coscienza: e quando recuperi la sensazione di esistere, sei disteso sull'argine melmoso. Più dello scacco cocente che hai appena subìto, risenti con amarezza la perdita di 2 punti di Magia inflitta dal padrone di questo lago maledetto. Vai al **Lago**.

– 189 –

Sei forse diventato pazzo? Ti sei appena liberato dal ronzio degli insetti, e adesso senti... una ninna nanna! E quello che non ti rassicura per niente è il fatto che si tratta di una ninna nanna che i tuoi genitori ti cantavano tanto tempo fa, nella Città delle Nuvole. Attirato dalla dolce e lenta melodia, così come può esserlo un bambino dalla voce materna, avanzi in silenzio sul terreno fangoso, che si trasforma ora in una leggera discesa in direzione di quella che sembra una grande orchestra di suonatori di arpa e di liuto. Attorno a te la nebbia si dirada a poco a poco, permettendoti di vedere fino a un buon centinaio di metri. Vai al **126**.

190

Non riesci a credere ai tuoi occhi! Dall'altra parte del ruscello l'aria sembra tingersi di un colore tenue e rosato. Là dove un istante prima c'erano gli alberi dai tronchi diritti e lisci della foresta di Ordreth, contempli ora uno spettacolo fiabesco. Al di là del ponte inizia un sentiero pavimentato di pietre variopinte, circondato da alberi di tutte le specie, che conduce fino a un'alta siepe in cui si apre un ingresso a forma di arco. Più lontano ancora, attraverso questo varco nella recinzione vegetale, scorgi una capanna. Stai per oltrepassare il ponte...
«Benvenuto» dice una voce dolce e melodiosa. Giri la testa a destra, a sinistra, poi dietro a te... Niente!
«Benvenuto!»
«Per tutti i demoni!» ti lasci sfuggire in un soffio; improvvisamente, sollevando la testa, hai davanti agli occhi uno spettacolo degno dei tuoi sogni più folli.
«Sono Stelliana» dichiara la donna che, due metri sopra di te, si libra nell'aria grazie a due ali lunghe e sottili, dai riflessi iridati. «Ed ecco il mio regno» aggiunge, tendendo il braccio in direzione della capanna.
L'indomani mattina, mentre lasci Stelliana per riprendere la tua ricerca, provi una sensazione di gioia e di tristezza allo stesso tempo. Hai incontrato l'ultima fata del mondo di Dorgan, un essere di una tale bellezza che hai dovuto fare appello a uno sforzo di volontà eccezionale... per resistere al desiderio di passare il resto della tua vita di mago nel suo giardino fiabesco. Come dicono le antiche leggende, una fata non lascia mai ripartire un uomo come era venuto, poiché il suo cuore, prigioniero in eterno, resterà vicino a lei.
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Ordreth**.

– 191 –

Quando ritorna il silenzio, entri nella caverna con tutti i sensi in allerta. Le torce bruciano ancora, rischiarando una vasta cavità in cui regna il disordine più incredibile. Botti vuote, vecchi bauli pronti a esplodere sotto la pressione di vestiti dai colori sbiaditi, armi, per la maggior parte arrugginite. Un secondo budello scende probabilmente fino a una delle numerose cavità naturali che hai intravisto, dalla Via dei Costruttori, ai piedi della scogliera... *Niente per cui valga la pena di attardarsi*, pensi. A tuo parere, nessuno degli oggetti ammassati in questo luogo dai briganti merita una particolare attenzione. Deluso, fai marcia indietro, sali due a due i gradini della scala e riprendi la direzione della Via dei Costruttori.
Vai al **121**.

– 192 –

Sfoderando la daga con un gesto meccanico, affronti il pericolo. Sei forse diventato pazzo? A una decina di metri intravedi ora una massa enorme, bianca e molle, che si

avvicina a te rimbalzando sul terreno melmoso. Questa cosa ti ispira una tale ripugnanza che stai per lasciar cadere la daga. Hai l'impressione di vivere un orribile incubo! Improvvisamente, la creatura si solleva in aria, e quando ricade su di te, la tua daga affonda in una materia elastica che ti ricopre subito la mano. Vai al **161**.

– 193 –

Quando ritrovi l'uso dei muscoli e del pensiero, sei convinto di avere superato con successo una prova decisiva. *Il gioco valeva bene la candela!* pensi, scoprendo uno spettacolo fantastico. In fondo al cratere, a più di trenta metri di profondità, una foschia luminosa, malva e verde, turbina attorno a una forma nera di cui non distingui i contorni. Di tanto in tanto un bagliore che esce dalle pareti del cratere attraversa silenziosamente la nebbia, e termina la sua corsa a contatto con la massa nera. Hai l'impressione di essere ritornato nella Città delle Nuvole e di contemplare lo spettacolo offerto da un mare scatenato. Come onde che si infrangono, le folate di nebbia si alzano contro la parete del cratere, maestosamente, e poi ricadono lentamente, come a malincuore. Di colpo non pensi più al mare, ma a tutt'altro paesaggio: riesci ora a intravedere immensi vulcani attraverso il gorgo di luce e di vapore. La nebbia sembra solidificarsi, formando picchi dalle gole rossastre da cui scaturiscono lunghi getti di lava.

Kandjar, è qui che vive il mio padrone e creatore, il Cuore d'Odio. È qui che sono nato io, l'Uovo di Tenebra. Ed è ancora qui che ritorneremo insieme, dopo aver conquistato questo mondo, per l'eternità.

Nel momento in cui la tua mente riceve il messaggio telepatico che proviene dal centro del cratere, un brivido di piacere ti percorre il corpo dalla testa ai piedi. Senti

che una potenza fantastica entra in te donandoti una nuova energia, che metti subito a profitto lanciando un sortilegio che nessun mago della Città delle Nuvole è mai riuscito a compiere prima di te. Schioccando le dita scompari, per riapparire in fondo al cratere, a due passi dall'Uovo di Tenebra. Ancora una volta, la voce si fa strada nella tua mente.

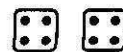
Questo non è niente rispetto ai poteri che saranno presto tuoi, se accetti di diventare un tutt'uno con me. Accetta il mio patto, uniamo le nostre anime e nessuno ci potrà resistere! Accetta e l'entità che formeremo regnerà su questo universo!

Malgrado la sua natura profondamente malefica, hai l'intima convinzione che questo essere dica la verità. Se concludi il patto con questa forza delle tenebre, vai al **150**. Se rifiuti questa simbiosi, vai al **2**.

– 194 –

Dopo pochi secondi scoppi in una fragorosa risata: queste due creature non si muovono di un millimetro! Eri pronto a iniziare il combattimento con due statue di pietra! Ti avvicini ai giganti, malgrado tutto incuriosito. La precisione delle forme, l'eleganza dei lineamenti, l'esattezza e la forza delle sensazioni espresse dal movimento... Il realismo di queste sculture ti mette a disagio, al punto che esiti sulla condotta da seguire. Intendi continuare la tua esplorazione del budello (vai al **59**) o preferisci aspettare la fine del temporale all'entrata del sotterraneo, senza cercare di saperne di più su questo luogo (vai al **47**)?

195

L'odore è insopportabile. Tuttavia ti tappi il naso con le dita ed entri nella caverna del troll, ma solo per uscirne alcuni minuti dopo a mani vuote. Stando alle ossa che hai

visto nella grotta, questo mostro non si è accontentato di attaccare solo degli animali, ma probabilmente ha sotterrato i frutti delle sue rapine in un nascondiglio segreto, nelle profondità della foresta di Ordreth. Deluso, anche se soddisfatto per aver liberato il mondo di Dorgan da questa creatura pericolosa, riprendi il sentiero degli alberi contorti e mezz'ora dopo giungi alla radura del monolite. *Fine dell'Esplorazione.* Vai a **Ordreth**.

196

Nel corso di una notte, sospeso in aria, hai temuto il peggio; queste maledette bestiacce avrebbero potuto attaccarti o lasciarti perdere, mentre così non capisci cosa hanno intenzione di fare. Ma quando arriva il nuovo giorno e scorgi, dieci metri sotto a te, una casetta di tronchi accanto a una quercia centenaria, ti rendi conto che non correvi alcun rischio. Le dimensioni e la resistenza di queste creature ti aveva già fatto intuire come stanno le cose: un essere dotato di poteri magici domina questi insetti, e a quanto pare non tarderai a incontrarlo. Poco dopo aver superato la modesta capanna, gli insetti ti posano delicatamente a terra, a qualche metro soltanto dalla porta d'ingresso, nel mezzo di un giardinetto pieno di arbusti. Mentre ti massaggi i muscoli indolenziti da ore di fastidiosa immobilità, il tuo bastone, il tuo sacco e la tua coperta, cadono dal cielo ai tuoi piedi. Raccogli il tuo equipaggiamento mentre la porta si apre lentamente. Con un forte ronzio, gli insetti scompaiono in mezzo alle alte erbe della pianura. Se possiedi 8 punti di Potere, vai all'**87**. Altrimenti, vai all'**8**.

– 197 –

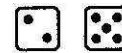
Il pavimento della cattedrale di pietra, di vetro e di cristallo traboccava di una folla enorme. Alcuni si prosternavano, mentre altri alzavano le braccia al cielo come se sperassero nella realizzazione di un miracolo o nell'apparizione di qualche creatura venuta dai cieli. Tutti indossavano lo stesso vestito nero, e il loro sguardo ardente lasciava intravedere una luce di follia.
Parola di Kandjar! Se avevi il dubbio di aver perso conoscenza la sera precedente, il realismo di questo sogno non può che confermare che un'entità misteriosa è entrata in contatto con te. Quanto al significato della tua visione, pensi di aver risolto l'enigma. Qualcosa o qualcuno ti ha svelato, nel sonno, un episodio della storia di Seleite al tempo del suo splendore. Purtroppo, per motivi a te sconosciuti, questa creatura ti ha rivelato una sola immagine, persa nell'insieme di visioni incoerenti. Poco tempo dopo, passata l'emozione, decidi di lasciare Seleite. Sai, per intuito, che i segreti di queste rovine sono ancora inaccessibili per te. Vai a **Seleite**.

198

Eppure ti avevo avvertito, dice l'Uovo di Tenebra rivolgendosi alla tua mente con un tono di disprezzo. Ti prepari a lanciare il più potente dei tuoi sortilegi, ma improvvisamente ti senti lacerato in ogni parte del corpo. Dopo un lungo momento, l'essere malefico cessa finalmente la sua tortura. Disteso a terra, accanto al bordo del cratere, riprendi il controllo del tuo corpo, ti sollevi con fatica e, vacillando, lasci questo luogo maledetto. Diminuisci di 2 punti il tuo totale di Magia e di 1 punto il tuo totale di Combattività. Vai ad **Andaines**.

– 199 –

Sempre camminando, presti attenzione alle fantastiche ricchezze esposte sui banchi dei mercanti: broccati pre-

ziosi, gioielli tempestati di cristalli, sculture e incisioni di legno, armi e armature forgiate da mani esperte... testimonianze di un'abilità e di un'inventiva che mancano del tutto alla maggior parte dei popoli delle lontane terre dell'ovest. Come se l'isolamento, la lontananza e la necessità spingessero gli abitanti di questa città a superare se stessi in ogni campo, con poveri mezzi ma molto talento. La notte scende su Selartz. Assisti, curioso tra i curiosi, allo spettacolo che un abile menestrello offre a un pubblico esperto. Se desideri lasciarti andare al fascino notturno del quartiere dei Mercanti di Selartz, vai al **114**. Se preferisci fuggire da questo festino di rumori, di odori e di colori per cercare una locanda in cui passare la notte, vai al **55**.

– 200 –

Tiri un sospiro di sollievo mentre ti lasci le paludi alle spalle. Hai attraversato questo pericoloso acquitrino senza incontrare il minimo ostacolo. Anche gli insetti ti hanno risparmiato, fermati dallo strato di fango con cui ti eri volontariamente spalmato la pelle. Vai al **Lago**.

201

Dopo una lunga giornata di marcia che ti ha condotto dalla Porta d'Oriente ai primi contrafforti dei Monti dello Scudo, contempli uno spettacolo che ti ricompensa di tutti i tuoi sforzi. Dritto davanti a te, in direzione est, si estende un deserto di sabbia dalla bellezza selvaggia. Mentre il sole tramonta, le alte dune che chiudono l'orizzonte acquistano una tinta bluastra, dando a questo paesaggio l'aspetto di un mare in preda a una terribile tempesta. Passeresti volentieri la notte all'addiaccio, ma la temperatura si abbassa e in questa regione secca e arida, quando scende la notte, un freddo penetrante gela il sangue e intorpidisce le membra: tra poco, il calore torrido del pomeriggio sarà soltanto un lontano ricordo. Con la speranza di trovare un riparo in uno dei numerosi anfratti che si aprono sui fianchi dei Monti dello Scudo, volti le spalle al deserto del Calderone. Un vento forte si alza sulla regione, lacerando il silenzio e sollevando sottili mulinelli di sabbia. Vai al **104**.

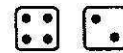
– 202 –

Spingi con tutte le tue forze sui pilastri, in diversi punti dove pensi di trovare un passaggio segreto. Purtroppo, tutti i tuoi tentativi sono vani. Dopo una buona ora di ricerche non sei ancora riuscito a scoprire nessun meccanismo. Con la morte nel cuore, abbandoni la tua esplorazione. Vai alla **Porta d'Oriente**.

– 203 –

Degli spettri! Nel corso del tuo apprendistato di mago, hai avuto varie volte l'occasione di invocare, e poi di scongiurare, creature simili a quelle che a prima vista hai preso per dei saltimbanchi. Dei morti viventi! Degli esseri senza anima, condannati all'immortalità da una terribile maledizione e attirati dalla vita, la tua vita, come un vampiro è attratto dal sangue. Vai al **5**.

– 204 –

Di nuovo all'aperto, infili il libro nel sacco e ti rimetti in cammino in direzione della piazza del mercato. Poi, una volta giunto in prossimità del Ponte-Sirth, prendi una camera nella locanda delle Cento Botti. Ringrazi l'albergatore, chiudi la porta a doppia mandata e cominci la lettura del libro portato da Xern. Un libro senza titolo, il

cui stato lascia supporre che deve essere stato recentemente ricopiato dal bibliotecario. All'alba finisci la tua lettura in preda a una forte soddisfazione. Non ti sbagliavi! Il mondo di Dorgan è veramente la culla della tua civiltà e forse ancora di più: la culla di tutte le civiltà che popolano l'universo. In tempi lontani, tutti i tipi di creature vivevano tra il grande mare e il deserto bianco, e - tra questi - due popoli di umani: i cavalieri del Grande Impero e gli stregoni, antenati dei maghi della Città delle Nuvole. Un altro capitolo racconta l'era di rovine e di miseria che seguì la terribile guerra di Andaines. Purtroppo nessun passaggio di questo racconto ti ha permesso di saperne di più sulla storia di questa battaglia che fece sprofondare i popoli di Dorgan in un inferno di fuoco e di sangue. Sai solo che sono ormai passati mille anni da quel giorno funesto. *Fine dell'Esplorazione* della Città Bassa. Vai a **Fenga**.

205

Dalla cima dell'alta collina dove hai preparato il tuo bivacco, dopo un giorno e una notte di marcia in questa regione calma e verde, assisti al risveglio di una natura pacifica. Una dolce brezza ti accarezza il viso, portandoti alle narici il profumo fresco e leggero di mille fiori. Piccoli animali appaiono da tutte le parti: roditori alla ricerca di cibo, farfalle variopinte e ogni tipo di uccelli, i quali accolgono fischiando il levare del sole, l'erba ricamata di rugiada e un cielo senza nuvole. Il piacere che provi semplicemente nel calpestare l'erba bassa delle colline condiziona il modo in cui decidi di organizzare il tuo tempo. Togliendo le tende, decidi di trascorrere ancora una mezza giornata a passeggiare attraverso questa regione incantata dove, purtroppo, non hai trovato niente che potesse avere una benché minima importanza per la tua ricerca. Vai al **12**.

206

Nel momento in cui i lineamenti della creatura davanti a te si fissano definitivamente, temi che la tua mente vacilli. Di fronte a te, avvolto in un mantello simile al tuo, c'è ora un uomo che ti assomiglia come una goccia d'acqua. Ed è con la tua voce che il tuo sosia ti rivolge la parola: «Per il guardiano del ponte dei vulcani, un oggetto magico!» Se possiedi un oggetto magico acquisito dopo il tuo arrivo nel mondo di Dorgan e vuoi darlo al guardiano, vai al **141**. Altrimenti, vai all'**11**.

207

Nel momento in cui liberi l'energia del tuo bastone, numerosi salhaurk crollano a terra. Purtroppo altri sette si lanciano su di te, seguiti da altri ancora sbucati dalle case vicine e incoraggiati dalle grida di una cinquantina di uomini. Appena le prime mandibole si stringono attorno alle tue gambe, ti rendi conto di essere caduto in una trappola dalla quale non potrai uscire vivo.
Fine dell'Avventura.

208

Se sei un servitore del Cuore d'Odio, vai al **76**. Altrimenti, vai al **213**.

209

Se il mostro della foresta d'Ordreth è morto, vai al **181**. Altrimenti, vai all'**Antro Malefico**.

210

Poiché Alderico si allontana ridendo all'impazzata, Xern alza la testa e ti chiede:

«Con chi ho l'onore? E cosa posso fare per te?»
Fatte le presentazioni e dopo aver formulato la tua richiesta, Xern ti fa l'occhiolino e fischia tra i denti.
«Un mago della Città delle Nuvole! Che onore!» esclama prima di aggiungere, visibilmente imbarazzato: «Purtroppo la zona della biblioteca in cui si trova l'opera che ti può interessare è attualmente inaccessibile!»
Insisti in tutti i modi, arrivando addirittura a implorare Xern in ginocchio, il che d'altra parte ti permette di guardarlo dritto negli occhi.
«La vergogna pesa su Fenga e sul modesto servitore quale io sono» finisce con il confessare abbassando il capo. «Una tribù di topi ha invaso una parte della biblioteca. Ho fatto tutto il possibile per sollecitare l'aiuto del governatore, ma in questa città tutti mi prendono in giro e nessuno si preoccupa della sorte che queste maledette bestiacce riservano alle mie care opere. Ogni giorno spariscono nuovi libri. Ogni notte, sento quei piccoli mostri che vengono a grattare in fondo alla mia porta. Sono già tre anni che lotto contro questa calamità senza essere mai riuscito a vedere nemmeno la coda di un topo. Ho tentato tutto, ma invano. Questi animali sembrano annusare tutte le trappole. Disdegnano il grano avvelenato, evitano i trabocchetti o li fanno scattare senza mai farsi prendere. Quanto ai due salhaurk che ho liberato nella biblioteca per farla finita con quelle creature... C'è da diventare matti! Questi piccoli predatori, tanto famosi per la loro ferocia, si sono semplicemente volatilizzati! Tu che sei un mago, ti supplico, aiutami!»
Scelta 4 del Libro del Potere.

211

Se hai già oltrepassato la porta dei Monti del Rovar, vai al **172**. Altrimenti, vai al **112**.

– 212 –

Accidenti! Fai un salto di fianco, urtando così uno dei tuoi vicini, ma riesci ad evitare l'attacco di uno strano animale che stava per azzannarti e le cui mascelle si chiudono a vuoto.
«Potresti stare più attento...» brontola il tizio che trattiene l'animale all'estremità di una lunga catena. «Potevi rimetterci la mano!»
L'emozione è così forte che resti senza voce. Il tuo cuore batte all'impazzata. L'uomo, abbastanza alto e dal corpo robusto per essere un abitante del mondo di Dorgan, continua con voce forte:
«Spostati o ti lancio addosso il mio salhaurk fischiatore!»
La folla fa spazio attorno a te, mentre tu osservi l'animale. Un salhaurk fischiatore! Sono anni che hai dimenticato l'aspetto di queste creature nate dagli esperimenti dei maghi pazzi dei Monti Temhroc, una contrada situata miglia e miglia a sud di Dorgan. Un corpo di topo, una testa di coccodrillo, una crudeltà senza limiti e un insaziabile appetito per la carne fresca... ecco quello che sai di questi piccoli demoni, spesso usati sui campi di battaglia per finire i feriti. Se desideri dare una lezione a questo arrogante personaggio, vai al **124**. Se preferisci lasciare che quest'uomo e il suo sinistro compagno proseguano tranquillamente per la loro strada, vai al **73**.

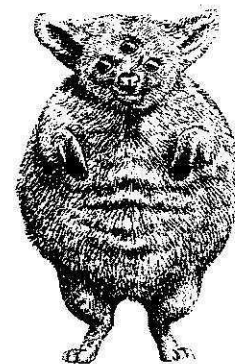
213

Sono passate sei ore dalla tua ultima sosta e devi arrenderti all'evidenza: da più di tre ore cammini senza meta sotto la volta impenetrabile degli alberi giganti della foresta di Andaines. A mano a mano che l'oscurità diventa più fitta, sei assalito da legioni di insetti attirati dalla luce soprannaturale del tuo bastone. Convinto di esserti perso, decidi di cercare un luogo in cui preparare il bivacco. Vai al **35**.

Ad alcuni centimetri dai funghi è comparso adesso un piccolo uomo barbuto e paffuto, vestito di una rozza stoffa e armato di una fionda e di una daga: è l'illusionista che si nascondeva sotto l'aspetto della ripugnante creatura, e che adesso ti fa cenno di fermarti e ti osserva sorridendo. Ed è proprio questo il momento che scegli per dargli una buona lezione.

«Sei nelle mie mani, omuncolo! Guardami bene ora!»

Un'espressione di sorpresa attraversa il viso della creatura, poi una sensazione di terrore gli deforma i lineamenti. Nel punto in cui, un istante prima, pensava di vedere un uomo credulone e spaventato, si trova ora una creatura terrificante. Un demone dagli occhi di brace che scuote l'aria con le sue lunghe ali membranose, come se volesse sollevarsi in aria per meglio gettarsi su di lui. *A illusione, un'illusione ancora peggiore*, pensi, guardando il piccolo essere il quale, in preda al panico, fugge a gambe levate in direzione sud. Mentre la creatura scompare dietro il fianco di una collina vicina, decidi di fare marcia indietro e di riprendere il cammino in direzione nord. Indipendentemente dalle intenzioni degli abitanti di questa regione nei confronti degli stranieri, hai abbastanza esperienza per trarre qualche conclusione da questo irritante incontro. Buoni o cattivi, di cuore o di spirito, i lanciatori di sortilegi sono, in generale, gli esseri più suscettibili che ci siano: quando la creatura che hai fatto fuggire riprenderà il controllo delle sue azioni, vorrà di certo vendicarsi a ogni costo dell'affronto. Una prospettiva che non ti piace affatto, tanto più che il piccolo essere potrebbe molto facilmente non tornare da solo! *Fine dell'Esplorazione.* Vai alle colline delle **Barbe Fiorite**.

Il libro del Potere

– 1 –

Come avviene alla maggior parte dei maghi, non c'è nulla che detesti di più che impicciarti degli affari altrui. Ma in questa occasione decidi di intervenire; i marinai, buoni o cattivi, sono fin dall'alba dei tempi i soli alleati del tuo popolo. Senza di loro non sarebbe possibile viaggiare, commerciare, acquistare gli ingredienti indispensabili alla preparazione di certe pozioni. Non si potrebbero ottenere notizie fresche sui mondi lontani. Tuttavia, per quanto pieno di buone intenzioni, non ti senti dell'umore adatto ad affrontare una dozzina di briganti, senza dubbio armati fino ai denti. Tanto più che puoi evitare un destino tragico a questi poveri disgraziati senza correre il minimo rischio. Risali le scale silenziosamente, esci dalla foresta, oltrepassi la Via dei Costruttori e giungi sulla cima dell'alta scogliera che domina il golfo di Sirth. Una volta là, accendi e spegni il tuo bastone, secondo il codice che usano di solito i marinai del mare di Sirth. Vai al **49**.

– 2 –

L'abito non fa il monaco pensi. Sai che, molto spesso, le creature più impressionanti sono anche le più inoffensive. Se questo mostro avesse voluto attaccarti, senza dubbio lo avrebbe fatto la notte scorsa; oppure ti sarebbe saltato addosso all'improvviso, uscendo dall'acqua. Immobile, pronto a usare tutti i poteri del tuo bastone, lasci che l'essere si avvicini, ma di colpo gli occhi composti assumono una certa fissità e la testa scompare sott'acqua! Vai al **23**.

– 3 –

Le disgrazie altrui, in genere, non commuovono un mago della Città delle Nuvole, ma questi uomini meritano davvero una lezione di coraggio! Ti fai avanti a gomitate,

dando qualche spintone al gruppo di vigliacchi. Superi la prima fila di questi ignobili spettatori, posi la sacca a terra, afferri la coperta e corri più veloce che puoi verso la casa. L'unica cosa che fai, prima di superare la soglia e gettarti fra le fiamme, è calarti sulla testa il cappuccio del mantello. Vai al **13**.

4

L'uomo ti fa pena, e non saranno certo pochi topi a far indietreggiare Kandjar il mago! Un barlume di speranza appare sul volto di Xern quando gli dici:
«Ti aiuterò».
«Grazie, nobile signore. Non mi aspettavo niente di meno da un mago della Città delle Nuvole. Segui il corridoio in cui ci troviamo, poi prendi il primo a destra. Se riesci a liberarmi da queste maledette bestiacce, saprò ritrovare il libro che ti interessa. A meno che, naturalmente, non l'abbiano già divorato!» Vai al **15**.

5

«Albergatore!» chiami, posando tre scudi sul bancone. «Dammi la tua camera migliore, servimi un buon pasto e porta ai clienti una bella pinta di birra!»
Mentre tutta la sala trattiene il respiro, l'uomo rotondetto, con una vivacità che niente nel suo aspetto avrebbe lasciato presagire, si impossessa delle tre monete. Le morde una a una e poi, vedendo che non si deformano, ti rivolge un sorriso amichevole e urla:
«Anna, da bere per tutti!»
Un'esplosione di gioia scuote la sala! I boscaioli ti osservano con lo sguardo acceso di un apprendista stregone che invoca il suo primo demone, e brindano alla tua salute. Vai al **123**.

6

È senza dubbio troppo tardi per tracciare un pentacolo di protezione. Incerto sull'efficacia dei tuoi sortilegi in un Paese sconosciuto, decidi di lasciarti trascinare dal corso degli eventi. Se questa creatura è animata da intenzioni aggressive nei tuoi riguardi, sei pronto ad accoglierla come si deve. Al contrario, se si mostra amichevole, grazie al tuo atteggiamento l'incontro darà i migliori risultati. Vai al **206**.

– 7 –

Non è passato un solo giorno, dal tuo arrivo nel mondo di Dorgan, in cui tu non abbia temuto e insieme sperato di assistere allo spettacolo che ora hai davanti. Il buio si fa via via più profondo, e il timbro grave della campana che scandisce il suo sesto colpo sembra echeggiare fra le alte mura. È come se l'oscurità si chiudesse come una cupola attorno alle rovine di Seleite. Ai tuoi occhi, questo fenomeno significa una cosa sola: un'entità, dotata di poteri magici, vive fra queste rovine millenarie. Una creatura che devi incontrare a ogni costo se vuoi saperne di più sul destino dei tuoi antenati. Nella speranza di essere giunto al termine della tua ricerca, decidi di giocare la tua vita in un sol colpo. Vai al **78**.

– 8 –

Non c'è bisogno di consultare gli indovini per capire che questa creatura è dotata di intelligenza, e che si è resa conto della tua presenza già da un po' di tempo.
«Sono Kandjar» dichiari a voce alta e con tono sicuro in tutte le lingue che i maghi della Città delle Nuvole conoscono.
Ottenere una risposta ai tuoi richiami non ti stupisce, ma

la voce della creatura, potente e dolce allo stesso tempo, ti fa correre dei brividi lungo la schiena.
«Sono il cuore, sono eterno, so tutto, vedo tutto, posso dare e ottenere tutto. Apriti a me e saprò esaudire il tuo desiderio più folle...»
Sulla base delle tue conoscenze, sai che sono rari gli esseri umani che sarebbero capaci di resistere al sortilegio che quest'entità esercita su di te. Ma un mago come te, a cui è noto ogni tipo di malia, non può certo farsi ingannare da una manovra così grossolana! Facendo appello ai poteri del tuo bastone, modifichi l'ambiente che ti circonda: in un attimo, l'intera piazza si trova immersa in un silenzio assoluto. Vai al **135**.

9

In una frazione di secondo le intenzioni dei mostri ti sono chiare, leggi sui loro volti come in un libro aperto. I giganti non ce l'hanno con te, ma non esiteranno a calpestarti per raggiungere più in fretta l'uscita della galleria. Fuggono da un pericolo, come dimostra l'espressione terrorizzata dei loro volti. Se decidi di darti alla fuga prima di essere travolto dai giganti, vai all'**83**. Se pensi che scappare sia più rischioso che combattere, vai al **194**.

10

Un colossale sforzo di volontà ti permette di mantenere il tuo sangue freddo. Se il mostro possiede solo un'oncia di intelligenza non rischi niente... fintanto che resti nel mezzo del quadrato di filamene. Speri che la creatura non sia insensibile agli effluvi euforizzanti dei funghi, che la renderanno dolce come un agnellino. Cerchi di valutare la sua forza e i suoi punti deboli più evidenti. Malgrado il fatto che sia coperta da una spessa pelliccia, che ti impedisce di misurare la sua potenza fisica, constati con

soddisfazione che si muove con maggior lentezza di quanto avevi temuto. Vai al **26**.

11

Ascolti la musica ad occhi chiusi, lasciando riaffiorare i tuoi ricordi d'infanzia. L'affetto dei tuoi genitori, il viso dei tuoi compagni, le lunghe giornate passate a far brillare gli alambicchi e le storte dei tuoi maestri, le prime invocazioni... Un passato intero, caduto nell'oblio, che questa melodia ti ha richiamato alla mente. Desideri ringraziare i saltimbanchi per questo meraviglioso momento di emozione, ma ti trattieni... C'è qualcosa che non va! A costo di un enorme sforzo di volontà, le tue palpebre si sollevano. Vai al **203**.

12

I maghi della Città delle Nuvole sono noti per la loro durezza, a volte per la loro crudeltà, ma la carneficina di cui quest'essere immondo è responsabile va al di là di qualsiasi immaginazione. Con un balzo ritorni sul sentiero, chiami il troll e liberi tutta la potenza del tuo bastone. Vai al **69**.

13

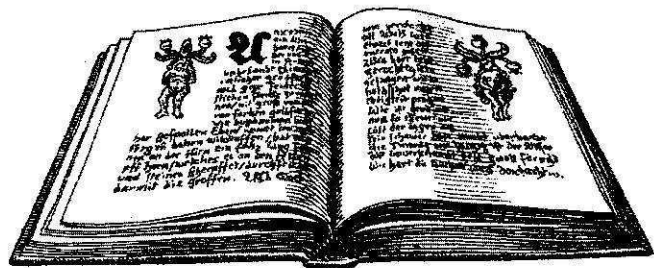
L'aspetto affamato di questa povera creatura ti commuove profondamente. Commosso le lanci un biscotto che la bestiola acchiappa con velocità fulminea, prima di scappare a gambe levate fino a un arbusto vicino, a due passi dalla parete rocciosa. Vai al **139**.

– 14 –

Dietro ai due battenti della porta, nel fascio di luce che passa attraverso l'apertura, appaiono quattro uomini di

bassa statura. Vedi solo le loro sagome. Impugnando la daga con una mano e reggendo energicamente il bastone con l'altra, ti auguri di aver a che fare con delle creature civili. Vai al **42**.

– 15 –

«Chi va là?» chiedi, gridando a pieni polmoni dopo un brusco dietrofront.
Speri che chi si nasconde nell'erba alta sia un uomo e non un essere diabolico. Vai al **148**.

– 1 –

Stai per avvicinarti alla grotta, ben deciso a scivolare silenziosamente dietro alle botti, quando una voce lontana ed energica esclama:
«Arriva! Arriva!»
L'annuncio dell'arrivo della nave scatena un'autentica baraonda fra le file dei briganti. Immediatamente le pareti della caverna risuonano di voci confuse, su cui si alzano le esortazioni del capo della banda.
«Prendete i coltelli ragazzi! Prendete i coltelli!»
Istintivamente spegni il bastone e indietreggi di una decina di passi. Nascosto nell'oscurità della galleria, ti prepari a liberare tutta la potenza della tua magia, se per caso uno dei briganti dovesse dirigersi verso di te... Vai al **191**.

2

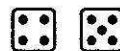
Nascondersi sotto una radice... Fare il morto... In una frazione di secondo la tua mente elabora mille soluzioni diverse che respingi man mano che si presentano. Di fronte a una creatura di quelle dimensioni, visibilmente in grado di inghiottirti in un sol boccone, ti rimangono due alternative: combattere (vai al **2**) o fuggire (vai al **2**). In un caso come nell'altro, non puoi segnare il punto di Potere supplementare.

3

Puoi riflettere quanto ti pare, ma se non corri il rischio di entrare nella casa in fiamme o se non ipnotizzi uno di questi uomini - e ti potrebbero facilmente scoprire mentre lo fai - non sai proprio quale miracolo potrebbe salvare la vita del bambino. Per quanto...
«Offro dieci scudi d'oro a colui che salverà il bambino!

Dieci scudi d'oro se il bambino viene riportato alla madre!» urli, in modo da coprire le grida della donna. Immediatamente ti trovi al centro di tutti gli sguardi; devi rinnovare per ben tre volte la tua proposta prima che un ragazzone robusto si decida ad accettarla e dica:
«Dieci scudi d'oro! Tenetelo d'occhio, fratelli della Confraternita. Vado io!»
Un clamore di incoraggiamenti lo accompagna mentre si lancia nella casa, proteggendosi testa e spalle con un pezzo di stoffa. Più volte il lugubre scricchiolio del legno divorato dalle fiamme ti fa temere il peggio. Se dovesse succedere qualcosa a colui che hai appena mandato in quella specie di rogo, pagheresti con la tua vita la morte del bambino! Vai al **91**.

– 4 –

Devono essere degli tsintao pensi, osservando il viso rattristato del povero Xern. Basta un morso e svanisci. Un morsetto da niente e ti ritrovi altrove, alla distanza di qualche passo, o in un mondo così lontano che una vita intera non basterebbe per ritornare nel paese natale.
Prendi in considerazione l'idea di informare Xern del pericolo che lo minaccia, poi decidi di non farlo. Dopo tutto, questo coraggioso bibliotecario potrebbe permetterti di raggiungere il tuo scopo senza alcun rischio. Tanto più che queste creature sono praticamente insensibili ai sortilegi e per quel che riguarda le armi bianche, totalmente invulnerabili.
«Dei topi?» dici in tono amichevole e falsamente allegro.
«Non si tratta di topi, ma di tsintao. I due salhaurk di cui mi parli saranno sicuramente scappati dopo aver fatto bisboccia. La porta non era forse aperta quando li hai lasciati liberi?»
«Effettivamente sì, ma...»

«Ebbene, ecco qua! Il mistero è svelato. Trova dei nuovi salhaurk, chiudi tutte le porte della biblioteca e ti sbarazzerai degli tsintao. Adesso sbrigati, la mia ricerca non può subire nessun ritardo. Vai a prendermi in fretta il libro di cui mi parlavi prima».
Quasi rassicurato dalle tue parole e soggiogato dal tuo carisma, Xern esegue il tuo ordine, imboccando un corridoio che si apre a pochi passi dal punto in cui ti trovi. Vai al **146**.

5

Non sei disposto a pagare nulla, se prima non vedi la camera. Quindi vieni accompagnato subito al primo piano.
«Non ci sono due camere come questa in tutta Kandaroth, signore» dichiara l'albergatore. «Ma guardate voi stesso! Ecco qui l'occorrente per lavarvi, un buon materasso, lenzuola pulite che ho controllato io stesso, un piumino di piume d'oca, un tavolo, una sedia, candele nuove e di che scrivere: carta, inchiostro e penna. Tutto per la modica somma di tre scudi...»
«Che cosa? Tre scudi! E secondo te questo sarebbe un prezzo onesto... Ma è un furto!»
«Signore... un furto...»
Mentre l'albergatore balbetta in modo pietoso, decidi di rincarare la dose: per ottenere questa stanza a metà prezzo devi avere tu l'ultima parola. Vai al **111**.

6

Per mille miliardi di demoni! Per quanto tu ti dia da fare, nessuno degli scongiuri che pronunci nel linguaggio segreto dei maghi sembra influenzare la cosa che prende forma sotto i tuoi occhi. Tutte le tue conoscenze non bastano a controllare lo spirito di questa creatura. Vai al **206**.

– 7 –

Non ti fai imbrogliare! Quello che vedono i tuoi occhi, quello che sentono le tue orecchie è solo una messa in scena, che ha lo scopo di spaventare i visitatori. Qualcosa vive in queste rovine e si sta dando molto da fare per cacciarti via! Chissà quali pericoli minacciano chi si aggira fra i mucchi di pietre che ti circondano... In una frazione di secondo, la vecchia volpe che è in te decide qual è l'atteggiamento da adottare. Concentrando tutte le tue energie sui poteri del tuo bastone, diffondi una malia che impone un silenzio assoluto attorno a te. Per un attimo, ti trovi a combattere contro un'entità di cui non sospettavi il potere. Da un momento all'altro potresti subire degli attacchi fisici da parte del tuo avversario, mentre invece devi riunire tutte le tue forze per neutralizzarne gli assalti magici. Ci riesci a malapena, respingendo le onde malefiche emesse dal rintocco grave della campana. Dopo un'attesa che sembra eterna, appare finalmente il sole, luccicante nel cielo pallido come una perla bianca sospesa.È come se un velo oscuro fosse stato tolto. Sfinito dalla disavventura che hai appena vissuto, ritorni immediatamente sul limitare della foresta di Andaines. Una volta terminata la tua ricerca, avrai tutto il tempo necessario per preparare una spedizione e tornare a esplorare le rovine della città.
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Seleite**.

– 8 –

Quando la creatura si manifesta, utilizzando il suo potere telepatico, esiti sull'atteggiamento da assumere. Qualunque sia la sua natura, questo essere è il signore di questo universo, di chi lo abita e dell'Uovo di Tenebra. Se combatti contro di lui, sempre che tu riesca ad avere la meglio, perderai sicuramente un'ottima occasione per ottenere ulteriori informazioni sul passato del mondo di

Dorgan. Che cosa farai? Chiuderai gli occhi e confiderai i segreti della tua anima a questo essere di cui non conosci le intenzioni (vai al **79**) o alzerai una barriera mentale e ti avvicinerai coraggiosamente a lui (vai al **135**)?

9

Qualcosa non va! Due mostri di queste dimensioni, pesantemente armati, non si muoverebbero a passo di corsa in una galleria senza fare il minimo rumore! Con il bastone in una mano e la daga nell'altra, decidi di aspettare e vedere la piega che prenderanno gli eventi. Vai al **194**.

– 10 –

Non è a un vecchio acrobata come te che si può insegnare a saltare! Hai esitato un attimo a dartela a gambe, ma quello che i tuoi occhi di mago ora vedono strappa il velo del sortilegio, fonte dell'illusione di cui eri vittima. Insomma, non sei nato ieri! La creatura che si avvicina non ha mai avuto tre gambe, dodici braccia e un'altezza vicina ai cinque metri. Tutto ciò non è che una messa in scena per farti camminare sulle filamene. Vai al **214**.

11

Senza smettere di guardare i ballerini, formuli tutte le ipotesi che ti affiorano alla mente. Dopo una profonda riflessione, ne prendi in considerazione solo due. Se questi saltimbanchi sono un'illusione, rischi di andare verso grossi guai. Al contrario, se sono reali, sarebbe interessante chiedere loro grazie a quale miracolo hanno potuto imparare una ninna nanna che tu hai sentito per l'ultima volta più di trent'anni fa! Nell'uno o nell'altro caso, corri il rischio di cadere in una trappola! Esiti sulla decisione da prendere... Un particolare nel comportamen-

to dei danzatori attira la tua attenzione. Sei troppo lontano per vedere chiaramente i loro visi, ma puoi apprezzare la strana lentezza dei loro movimenti. Tra due figure di danza, sempre nel silenzio più completo, i saltimbanchi si permettono una pausa, come se dovessero riposare o ricordare i successivi passi del balletto. Vai al **107**.

– 12 –

Come qualsiasi creatura vivente che non si sente minacciata, probabilmente anche l'orribile troll, ritenendosi al sicuro, deciderà prima o poi di riposarsi un po'. È possibile che si addormenti senza sospetti, e allora tu... Rifletti su quali stratagemmi ti permetterebbero di liberarti del mostro durante il suo sonno, e immagini i mille tesori che la sua grotta sicuramente contiene.
Ma proprio in quel momento la creatura alza la testa e annusa l'aria, emettendo un suono simile all'aspirare di un soffietto da fucina. È la fine dei tuoi progetti di attacco notturno! Il troll possiede un olfatto molto sviluppato; anche in questa atmosfera fetida, percepisce l'odore di carne fresca che lo attira come la puzza di un cadavere attira un avvoltoio. Non ti resta che prendere l'iniziativa! Senza perdere un istante, balzi sul sentiero e metti in opera tutti i poteri del tuo bastone. Vai al **69**.

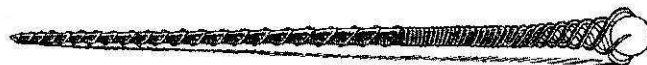
– 13 –

Questa bestia, che sembra inoffensiva oppure è abbastanza intelligente da camuffare la sua vera natura sotto un aspetto pacifico, ti incuriosisce. Decidi di esaminarla più da vicino, senza per questo mettere in pericolo la tua incolumità. Se questa creatura è solo un animale, non dovrebbe resistere più di qualche secondo alla forza ipnotica del tuo sguardo. Fai ruotare gli occhi... e infatti lei cade in un profondo letargo. Raccogli l'essere addormentato, impressionato dalla magrezza del suo corpo che la pelliccia dai lunghi peli nascondeva. Vai al **93**.

– 14 –

Scivoli fra i numerosi cumuli di pietre che ingombrano il suolo accanto alla parete; poi, nascosto dietro a un masso, trattieni il respiro. Ora dall'entrata della galleria giunge un'eco di voci umane dal timbro grave. Rischi un'occhiata al di sopra delle rocce e scorgi quattro figure umane di piccole dimensioni che si stagliano sullo sfondo del fascio luminoso. Resti prudentemente nascosto in attesa che le creature entrino nella grotta (vai al **166**), o cerchi di forzare la mano al destino rivelando la tua presenza (vai al **42**)?

– 15 –

Con un balzo ti butti nella vegetazione, e un attimo dopo, scostando l'erba alta, osservi il sentiero. Appare un uomo dal viso grassoccio, vestito con una camicia a righe colorate. Porta un ampio cappello verde sormontato da una piuma gialla, un lungo bastone di legno e un bel paio di baffi che gli danno un aspetto bonario, quasi simpatico. Borbottando parole incomprensibili, osserva i dintorni, tirandosi nervosamente i baffi. Poi, il suo viso si fa livido: davanti ai tuoi occhi l'uomo indietreggia di tre passi ed emette un urlo soffocato, mentre un masso enorme, preannunciato solo da un sibilo lacerante, si abbatte sul povero disgraziato! Mentre il terreno comincia a tremarti sotto i piedi, decidi di scappare il più velocemente possibile. Vai al **97**.

– 1 –

Non è proprio il momento per fare colpi di testa! Ancora qualche passo in direzione dei briganti e puoi scommettere che si getteranno su di te senza pensarci un secondo. Anche se una lunga amicizia lega il tuo popolo a quello dei marinai, la prospettiva di un combattimento contro una decina di uomini di cui non sai nulla non ti attrae per niente. *Tanto peggio per quel povero battello* pensi. Dopo tutto, non sei responsabile di tutte le atrocità che si commettono nel mondo di Dorgan. Senza l'ombra di un rimorso, volti le spalle alla grotta dei briganti, risali silenziosamente le scale e dirigi i tuoi passi verso la Via dei Costruttori. Vai al **121**.

– 2 –

Che orrore! pensi, facendo qualche passo indietro; con lo sguardo inchiodato sulla testa del mostro, sei pronto a fare uso di tutto il potere del bastone. Indietreggi, indietreggi ancora, fino a raggiungere, finalmente, il limitare della foresta.
«Accidenti!» sospiri, penetrando sotto l'ombra umida degli alberi giganteschi di Ordreth.
Vai al **155**.

3

Hai qualche difficoltà a passare fra la folla per tornare indietro, ma spinto dal panico, a forza di gomitate riesci ad allontanarti dalla casa e dai miserabili che la circondano. Non resistevi più, in mezzo a questa massa di gente insensibile alle urla di disperazione di una madre. Convinto di non valere molto più della teppaglia che infesta questi bassifondi, ti lasci alle spalle le rovine fumanti della casa e poco dopo lasci la Corte dei Miracoli.

Fine dell'Esplorazione del quartiere della Corte dei Miracoli. Vai a **Selartz**.

– 4 –

«Semplici topi?» chiedi a Xern guardandolo negli occhi. «Come puoi affermare che si tratta soltanto di semplici roditori?»
«Io... ehm... A dire il vero» risponde Xern, «io non li ho mai visti. Ma squittiscono come topi e si comportano come tali».
«Amico caro, non sono topi quelli che hanno invaso la tua biblioteca, ma tsintao, degli animaletti dai poteri magici molto noti ai maghi. Nessun sortilegio può colpirli, le lame passano attraverso il loro corpo senza danneggiarli e possono proiettare lontano nello spazio quelli che riescono a mordere. Non c'è nulla che io possa fare per liberarti di loro, se non usare l'unica arma che temono: il fuoco».
«Fuoco, nella mia biblioteca? Non pensarci neanche!»
«Allora dovrai aspettare che le femmine partoriscano. Poiché in quel periodo, ossia ogni dieci anni, gli tsintao spariscono e raggiungono un luogo che nessun mago è mai riuscito a localizzare. Questo è tutto quello che so di queste creature. Secondo me, dovresti chiudere la biblioteca e aspettare con calma la loro partenza. Se no, un giorno o l'altro, ti sveglierai chissà dove».
«Sette anni... Sette anni...» ripete instancabilmente Xern che, da quando gli hai rivelato il segreto degli tsintao, contempla i libri con aria assente.
Lasciando il povero Xern al suo triste destino, decidi di uscire dalla biblioteca di Fenga e di ritornare nei dintorni del Ponte-Sirth. I libri antichi di cui Xern ti ha parlato avrebbero forse potuto insegnarti qualcosa di

più sul mondo di Dorgan, ma il rischio è troppo grosso. Sono molti i maghi che per aver tentato di acchiappare uno tsintao, sono spariti senza lasciare la minima traccia. *Fine dell'Esplorazione* della Città Bassa. Vai a **Fenga**.

5

«Tre scudi» dichiara l'albergatore con tono asciutto. Tre scudi!... Se quest'albergo non fosse l'unico di Kandaroth non avresti mai accettato di pagare un prezzo così esorbitante. A malincuore, metti in fila tre monete d'oro sul bancone. Vai al **123**.

6

Tenti un dietrofront, ma tutti i tuoi sforzi sono vani. La volontà malefica che regna su questa terra desolata solidifica l'aria attorno a te, per toglierti ogni velleità di fuga. Vai al **206**.

– 7 –

Nel momento in cui la campana fa risuonare l'ottavo rintocco, fuggi a gambe levate attraverso la zona erbosa che separa Seleite dal limitare della radura. Quando risuona il decimo rintocco, raggiungi i primi alberi della foresta. Al dodicesimo... Smetti di correre come un pazzo e fai un brusco dietrofront. Nel punto in cui ti trovavi poco prima, ora regna un buio compatto. Rimetti insieme le tue idee come puoi e decidi di lasciare immediatamente i paraggi. Un'ora dopo la luce del tuo bastone ritrova la sua intensità abituale, e acceleri il passo. Una volta terminata la tua ricerca, tornerai a esplorare queste rovine... in compagnia di una buona decina di maghi!
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Seleite**.

– 8 –

Con il bastone in una mano e la daga nell'altra, fai un giro della piazza tenendo gli occhi incollati alla creatura. Di colpo, una risata rompe il silenzio. Una risata demente che sconvolge la tua mente e contorce il tuo viso in una serie di tic incontrollabili. Col corpo irrigidito, lo spirito torturato, gli occhi chiusi, senti che una volontà estranea sta sondando il tuo cervello. Cedi alla volontà della creatura (vai al **79**) o raccogli le energie che ti restano per impedirle di corrompere la tua anima (vai al **135**)?

9

La paura irrazionale che provi alla vista dei tuoi avversari ti mette le ali ai piedi. Effettui un improvviso dietrofront e scappi a gambe levate, sperando così di sfuggire all'attacco dei mostri. Vai all'**83**.

10

In che maledetto vespaio ti sei cacciato questa volta? Scappando non potrai evitare di calpestare le filamene. Brutta prospettiva, vista la tua situazione, dato che chiunque respira il profumo di questi funghi diventa più docile di un agnello. Il mostro interrompe la sua corsa a una ventina di metri da te, a qualche centimetro soltanto dai primi funghi. Sostiene il tuo sguardo, completamente insensibile al tuo potere ipnotico. Vai al **26**.

– 11 –

Questa musica così familiare inonda la tua anima di felicità. Ma non per questo dimentichi le delusioni che hai subito da quando sei entrato in queste sinistre paludi. Per esperienza, sai quanto le apparenze possono ingannare e come il pericolo possa presentarsi sotto la

forma più inattesa. Coraggioso, ma non temerario, fai un'ampia deviazione prima di proseguire la tua esplorazione nella speranza di lasciare al più presto questi pantani. Vai al **37**.

12

Non devi fare uno sforzo eccessivo per resistere al desiderio, che dura solo un attimo, di balzare alle spalle del troll e di colpirlo con un attacco a sorpresa. Invece giudichi molto più saggio fuggire da questo luogo sinistro e dal suo tremendo abitante, senza perdere un minuto! Un'ora più tardi, dopo una deviazione nella foresta per evitare i dintorni del sentiero dagli alberi contorti, giungi in vista della radura di Ordreth.
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Ordreth**.

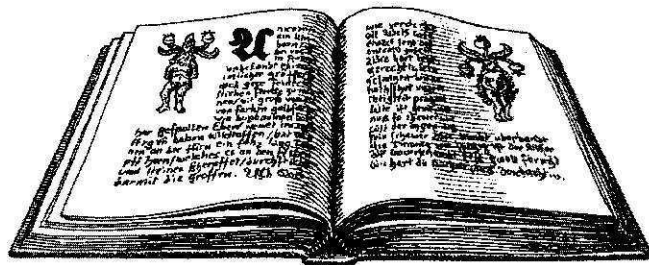
13

La presenza di questo animale risveglia la tua curiosità, ma temi che un colpo del destino abbia posto sul tuo cammino una creatura tanto più pericolosa quanto più inoffensiva d'aspetto. Non sei impressionabile, ma è davvero la prima volta che ti trovi davanti a un essere con tre occhi! Resti a mente fredda e con i sensi in allarme, pronto a lanciare il più potente dei tuoi sortilegi. Dopo dieci minuti di un'attesa snervante, la bestia si decide finalmente ad andarsene. La segui con lo sguardo finché sparisce in un cespuglio vicino, a soli due metri dalla parete rocciosa. Vai al **139**.

– 14 –

Perché fuggire? pensi, dopo un breve esame della tua situazione attuale. La lunga camminata ti ha stancato e tremi ancora al pensiero delle fatiche sostenute per arrivare fin qui. Una fuga a perdifiato nella galleria non ti darebbe alcuna possibilità di sfuggire agli abitanti di questo mondo sotterraneo. Affronti il tuo destino in piedi, di fronte alle quattro figure umane di piccole dimensioni che ora appaiono nel fascio di luce. Vai al **42**.

– 15 –

Spinto da un timore irrazionale, ti metti a correre a perdifiato. Mentre scappi più veloce che puoi, saltando parecchie volte per evitare le buche, ti ritornano in mente gli avvertimenti del siniscalco e degli abitanti della Città Fortezza. Vai al **130**.

– 1 –

I lunghi attimi che passi ad ascoltare le conversazioni di questi briganti sanguinari risvegliano la belva che c'è in te. Se questi uomini amano tanto il sangue, l'assassinio e il crimine, darai loro soddisfazione! A passi felpati, risali le scale fino a raggiungere l'aria aperta. Poi, con un gesto lento, sguaini la tua daga e tracci un pentacolo d'invocazione sul terreno. Ben presto, in mezzo al cerchio magico appare una forma strana: una creatura che solo tu sei in grado di osservare e comandare, un vampiro dagli occhi rossi che frusta l'aria con le sue ali membranose e si lancia giù per le scale non appena punti il bastone in quella direzione. Vai al **36**.

– 2 –

Senza esitare, e comprendendo che non hai nessuna possibilità di uccidere con un colpo solo una creatura di quelle dimensioni, liberi tutta la potenza del tuo bastone dirigendola verso gli occhi composti del mostro. L'essere, colpito in pieno dal tuo raggio di energia, emette un ringhio sordo e cavernoso che si amplifica fino a diventare assordante. Poi, mentre fuggi verso Ordreth, la bestia sembra rendersi conto dell'origine del suo dolore. Quando raggiungi l'ombra dei primi alberi, la testa orrenda colpisce il terreno nel punto esatto in cui ti trovavi fino a poco prima. Senza perdere altro tempo, ti allontani dal fiume e penetri nella foresta. Vai al **18**.

– 3 –

«Per tutti i demoni!» esclami con voce energica. «Tra tutti questi uomini non ce n'è uno capace di soccorrere una donna disperata? Ma, insomma, muovetevi, maledetti avvoltoi!»
Come speravi, un bel po' di facce si voltano verso di te.

Sono poche quelle che esprimono qualcosa di diverso da un sentimento di sorpresa, che lascia intravedere anche una punta di irritazione. Ma quando i vostri sguardi si incrociano, il potere ipnotico dei tuoi occhi imprigiona i loro. «Tu, tu e tu» ordini, indicando con il bastone tre uomini robusti in prima fila. «Correte in casa e riportatemi il bambino vivo». Poi, effettuando un ampio movimento circolare, continui: «Trovate dei secchi e formate una catena!»
Due dei tre uomini che hai designato per subire la prova del fuoco superano la cortina di fiamme, mentre si forma la catena. Una ventina di straccioni si sparpagliano come uno stormo di passeri alla ricerca di recipienti. Vai al **185**.

4

Che iella! Quel maledetto governatore ti ha preso in giro! Questo Xern, se non ha perso del tutto la ragione, si sta prendendo gioco di te.
«Chi pensi di prendere in giro? Non sono dell'umore adatto a degli scherzi. Non saranno certo pochi topi, reali o frutto dell'immaginazione del governatore, che mi faranno tornare indietro. Fai il tuo dovere, prima che mi arrabbi!»
Il bibliotecario, colpito dal tuo improvviso scoppio di collera, ti risponde balbettando: «Segui il corridoio... Prendi il primo... corridoio sulla destra... Supera tre porte... Poi cerca... nella prima biblio... teca... a sinistra.»
Senza aspettare oltre, segui il cammino che Xern ti ha appena indicato. Vai al **15**.

5

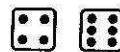
«Tre scudi!» urli in faccia all'albergatore appena ti comunica il prezzo di una camera e di un pasto. «Ma chi credi di prendere in giro?»

Niente affatto impressionato dal tuo scoppio di collera, l'ometto ti risponde con voce abbastanza alta per essere sentito dai boscaioli:
«Tre scudi per vitto e alloggio, signore, non un centesimo di meno!»
Indovinando il significato della mossa dell'albergatore, ti volti e lanci uno sguardo feroce agli uomini seduti ai tavoli. Se le cose si mettono male, quelli non resteranno certo a guardare! Il fatto è che c'è un solo albergo in questo maledetto villaggio! Fai buon viso a cattivo gioco e accetti senza ulteriori proteste il prezzo fissato (vai al **123**) o tenti di impressionare questi selvaggi per rovesciare la situazione (vai al **90**)?

6

Il ricordo dell'Uovo di Tenebra, che contro la tua volontà ti ha spedito nell'angolo più sperduto di questo mondo desertico, è sufficiente per stimolarti. Malgrado il calore soffocante che regna sul ponte, hai ancora energie bastanti per sfidare la creatura che si materializza sotto i tuoi occhi:
«Ritorna nelle viscere di questa terra maledetta! In fondo a quell'abisso da cui non avresti mai dovuto uscire! Sparisci, o la tua anima dannata conoscerà l'oblio di un eternità di solitudine e sofferenza!»
Mentre ti prepari a combattere, la forma immateriale assume improvvisamente l'aspetto di un menhir, alto tre metri e largo la metà. Vai all'**11**.

– 7 –

Per mille milioni di demoni! Ci si prende gioco di te! Da quando in qua si può sperare di impressionarti con dei trucchetti a malapena degni di un apprendista stregone! Non sei nato ieri, e proverai alla creatura che vive fra queste rovine che non si può imbrogliare Kandjar con dei

trucchi così elementari. Concentri tutta la tua energia sul potere del tuo bastone: fra un attimo, Seleite sarà teatro di un fantastico spettacolo pirotecnico. Vai al **186**.

– 8 –

Questa volta è veramente troppo! Ne hai fin sopra i capelli di queste creature che pensano di poter guidare le azioni di Kandjar, il mago, come se fosse una marionetta. Che questa cosa sia viva o no, intelligente o no, la tua pazienza è arrivata al limite! Vai al **135**.

9

Istintivamente urli la parola magica che ti permette di concentrare in un attimo tutto il potere del bastone. Il suono della tua voce echeggia nella galleria, e un autentico diluvio di scintille bianche sprizza dal tuo fedele compagno verso i due giganti. Di colpo la galleria si riempie di una luce accecante, che ti permette di distinguere le sagome delle due creature. Vai al **194**.

– 10 –

Senza un attimo di esitazione, concentri sull'intruso il potere del tuo bastone. Ma nell'attimo fatidico in cui ti lanci all'attacco, l'aria si illumina di migliaia di scintille multicolori e senti aleggiare un penetrante odore di mughetto. Con il fiato corto, inchiodato al suolo da una stanchezza inspiegabile, perdi i sensi. Vai al **45**.

11

Ballerini! Musici! Dopo il calvario che hai appena superato non ti aspettavi uno spettacolo così grottesco. Devi morderti le labbra per non tradire la tua presenza con una

risata. *Più si è pazzi, più ci si diverte*, pensi. Decidi di fare uno scherzo a questi saltimbanchi. Apparendo improvvisamente nel bel mezzo della festa, così malridotto e lercio, dovresti facilmente convincerli che sei un morto vivente. Vai al **70**.

12

Mentre sei esitante sull'atteggiamento da prendere, il troll si ferma improvvisamente e poi alza la testa per fiutare l'aria. *Ci siamo*, pensi. Balzi sul sentiero e liberi tutto il potere del tuo bastone nella schiena di questo essere immondo. Vai al **69**.

13

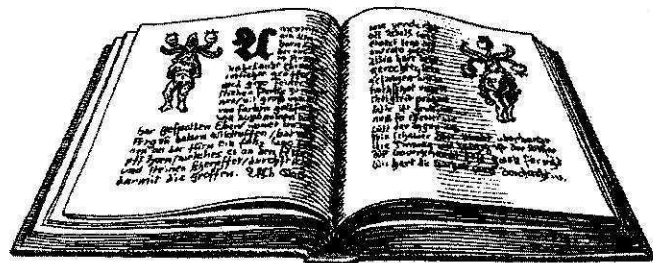
Che colpo di fortuna! Dopo due giorni di razionamento, ecco un'occasione d'oro per migliorare il livello dei tuoi pasti! Veloce come un lampo lanci la daga, e l'animale viene infilzato senza avere il tempo di reagire. Orgoglioso come un pavone, ti slanci a grandi falcate verso il corpicino insanguinato. Ahimè! Sotto una pelliccia dai lunghi peli irsuti, scopri che la povera bestia era tutta pelle e ossa. Addio ragù, grigliate, arrosti... Recuperi la tua daga e seppellisci la carcassa sotto dei grossi sassi. Vai al **93**.

– 14 –

In breve tempo, mille idee si affollano nella tua mente. Poi, man mano che il raggio di luce intensa che fuoriesce dall'apertura si allarga, pensi al mostro orrendo che abitava questa caverna. Qualunque sia la natura della creatura che si nasconde dietro la porta, aldilà del muro di luce che i tuoi occhi non riescono a superare, non hai nessuna voglia di farle fare il primo passo. Una frazione di secondo più tardi, il tuo bastone entra in azione. Si ode un urlo

lacerante provenire dall'altro lato della porta, seguito subito dopo da brevi parole gridate in una lingua sconosciuta. Vai al **184**.

– 15 –

Di fronte al pericolo, sguaini macchinalmente la tua daga. A qualche passo da te, malgrado l'assenza di vento, l'erba alta si muove: qualcosa si avvicina a passi felpati, come se volesse attaccarti alle spalle. Vai al **148**.

KANDJAR IL MAGO

Caithness l'Elementalista, Keldrilh il Menestrello, Pereim il Cavaliere, Kandjar il Mago: quattro personaggi fantastici, quattro libri diversi da leggere uno alla volta, oppure quattro avventurieri da riunire in un unico gioco di gruppo!

In questo libro il protagonista sei tu. Se hai scelto questo libro significa che hai deciso di entrare nel personaggio di Kandjar, un mago iniziato del Nono Cerchio che conosce il potente *Libro dei Sortilegi*. Hai lasciato la tua città, dove potevi diventare Capo del Consiglio, per lanciarti in una missione disperata ma molto importante: recarti nel mondo di Dorgan, per ritrovare la città perduta dove si trovano le anime dei Maghi defunti.

In questo libro il protagonista sei tu. Giochi da solo, o stringi un'alleanza?

copertina illustrata da Christian Broutin

ISBN 88-7068-410-5

70684105

L. 9.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu